AMIGA DÜNYASI

YIL: 1 SAYI: 11 NİSAN 1991 18.000 TL (KDV DAHİL)

CASTER MASTER

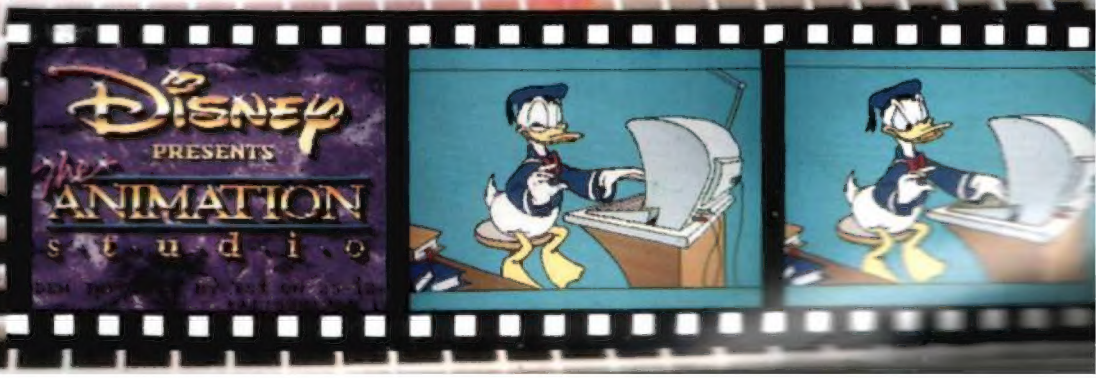
SCULPT 4D

AMON

BLUE MAX

MYTH

TURRICAN II POSTERİNİ ALMAYI UNUTMAYIN



BİYAT
BİLGİSAYAR YAYINCILIK TİCARET ve SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

İÇİNDEKİLER

OYUN TANITIM

OYUN TANITIM
ADVENTURE 64-65
MYTE ÇÖZÜM 64-65
CRIME WAVE 66
BLUE MAX 67
CASTLE MASTER 68-69
CHAMPIONS OF KRYNN 70-71
CROWN 72
TURRICAN II 77
THE HUNT FOR RED OCTOBER 79
NEVER ENDING STORY II 80
LE WU'S CHALLENGE 83
ADVANCED DESTROYER SIMULATION 84-85
CURSE OF THE AZURE BOND 86
KISA KISA 87-89
MIG29 87
JUDGE DREED 87
HARD DRIVING II 87
M.U.D.S 87
CHIPCHALLANGE 88
KRYMINI 88
PRE. TALE 88
LITTLE PUF 89
CREEPY 89
BOTICS 89

DİLLER & DERLEYİCİLER

DİLLER & DERLE YÎCÎLER
AMIGA VE C 34-35
AMIGA BASIC 38-39
ASSEMBLER 50-51

PROGRAM DÖKÜMLERİ

PROGRAM DÖKÜMLERİ
MEMORY GAME 92-94

GRAFİK
PHOTON PAINT 12-13
SCULPT ANIMATE 4-D 22-25
YIDEO&ANİMASYON TERMİNOLOJİ. 27-29
DISNEY ANIMATION STUDIO 54-57
PIXEL 3D 60

MÜZİK
JAM CRACKER 18-20

ÖZEL
MASAÜSTÜ YAYINCILIK 14-16
PAGESTREAM 2.0 14-16
AMON 40-43
91'in VİRÜSLERİ 44-45

RESİMLİ ROMAN 96

SÜREKLİ YAZILAR

SUREKLT YAZILAR
HABERLER 6-11
AMOS 47-49
AMIGA SALATASI 52-53
AMIGA DOST 58-59
OKUR MEKTUPLARI 63

İŞ DÜNYASI

İŞ DÜNYASI
SUPERBASE PROFESSIONAL 30-33

BİYAT

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
H. NURSAL ULAŞ

YÖNETMEN YARDIMCISI
SİNAN EREL

YAYIN DANIŞMANLARI
CAN ÖZTÜRK
TARKAN BARLAS
KUBİLAY KILINÇ

REKLAM BÖLÜMÜ
BURÇİN ÇETİN
SEVİL YILDIRICI

MALİ İŞLER BÖLÜMÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ
HAKAN TİMURKAYNAK

TASARIM GRUBU
SİNAN GÜRDAĞCIK
TUNÇ DİNDAŞ
ÜMİT ERTEK

FOTOĞRAFLAR
MEHMET ÖZCAN

TEKNİK GRUP
ECEM BASKI-TASARIM
GRAFİK HİZMETLERİ
Çatalçeşme Sk. No:16 K:4
Cağaloğlu-İST. Tel:5113286

BASKI-CİLT
HÜRRİYET OFSET
Matbaacılık ve Gazetecilik A.Ş.
Sefaköy-İSTANBUL

YÖNETİM YERİ
KUŞDİLİ CAD. DOKUZLAR APT.
No=22/1 Kadıköy/İST.
Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN TÜM DİZGİ VE SAYFA MIZAMPAJI AMIGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ İLE YAPILMAKTADIR.

BAŞBAŞA

Merhaba,

Bilgisayar piyasası, çeşit çeşit orjinal programla şenleniyor. Bu yüzden şu aralar belki kullanıcılar için değil de, satıcılar açısından bir hayli hareketli. Araştırmalar, toplantılar ve heyecanla beklenen ilk Türkçe oyunlar. Orjinallerin Türkiye piyasasına girmesi uzun zamandır zaten bekleniyordu. Ama pekçok kişi oyunun da Türkçe olacağını ummuyor; olsa olsa yanında bir Türkçe kitap verileceğini tahmin ediyordu. Oyunları kendi dillerinde oynamak, Türk Amigacılar için çok enteresan bir yenilik. Bildiğiniz gibi, özellikle adventure ve FRP türü oyunlarda dil sorunu çok fazla. Bu nedenle dil bilmeyenler için pek de cazip olmayan bu tür oyunlar, hak ettikleri ilgiyi bulamıyorlar. Tatkom'un distribütörlüğünü aldığı firmalara ait oyunların Türkiye versiyonu, Tamamen Türkçeleştirilerek ülkemize gönderiliyor ve satışa sunuluyor; hem de İngiltere'den 20 gün önce. Böylece dil sorunu ortadan kalkıyor. Eh, artık Türkiye'deki Amigacılardan da advanture ve FRP hastaları çıkacak şüphesiz.

Biraz düşününce, oldukça garip geliyor insana. Bunca yıldır alıştığımız, hâlâ da alışmaya çalıştığımız bir takım terimler kendi dilimizde çıkacak karşımıza. Oyunlar GAME OVER diye değil, belki de OYUN BİTTİ diye sonlanacak. Bu değişiklikleri hep birlikte görecek ve izleyeceğiz.

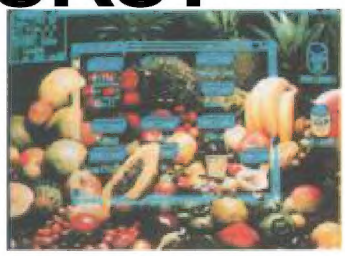
Geçtiğimiz ayın ortalarında düzenlenen BÜKOMA 91 fuarı, bu yıl da büro makinaları ve haberleşme cihazlarında olduğu gibi bilgisayar alanında da ciddi fuarcılık özelliğini gösterdi. Fuara katılan Commodore Center firması, Amiga yi ve eğitim programlarını sergiledi. Amiga nın BUKOMA'da yerini alması sevindirici; Commodore Center bu konuda takdir edilmeye değer. Bunu çok yinelediğimizi söyleyebilirsiniz ama; Amiga nın profesyonel kullanıma girebilmesi için bu tür fuarlardan yararlanılması gerekiyor. BÜKOMA'nın daha çok PC/AT türü bilgisayarları sergilediği düşünüldüğünde ve Amiga'nın PC olarak kullanılabilmesi de göz önüne alınırsa, iyi bir pazarın gözardı edilmesi gibi bir anlam çıkıyor. Durum böyle olunca, bu tür her fuar kaçırılmış bir fırsat oluyor.

Bu ay dergimizde yine yararlanacağınız tanıtımlar yeralıyor. Sürekli yazılarımız artık birer birer sonlarına yaklaşıyor. Oyun tanıtımlarımızda yine en yeni oyun programlarının tanıtımı var. Beğeneceğinizi umuyoruz.

Gelecek sayıya kadar, hoşçakalın....

AMIGA DÜNYASI ADINA
MAHMURE ÜNYELİ

SONUNDA 24 BİTİ DE GÖRDÜK!
COLORBURST



Başlangıçta çok övülen HAM, 24 Bit renk karşısında eski cazibesini kaybediyor. Duymamış olanlar için 24 Bit rengin, 16 milyondan fazla rengi belirttiğini tekrarlayalım. Ancak Amiga'cılar 24 Bit zenginliğinden mahrum kalmayacak gibi gözüküyor.

M.A.S.T. firması, Amiga'nın RGB portuna takılabilen ColorBurst adlı bir hardware parça üreterek video merakı olan kullanıcılara sundu. Artık her pixel bağımsız bir renge sahip olacak şekilde ekranlarınızda milyonlarca renk görebileceksiniz.

ColorBurst; overscan, interlace ve non-interlace modlannı destekliyor. Standart genlock'lar ile NTSC ve PAL video çıkışı hazırlamak da mümkün.

Digi View, Sculpt gibi programlarla da uyumlu olduğu söylenen ColorBurst, $499 civarında satışa sunulmuş.

AMIGA WORLD'den YENİ BİR DERGİ:
TECH JOURNAL

Ünlü Amiga dergisi Amiga World, Nisan ayında Amiga profesyonellerine yönelik TECH JOURNAL dergisini çıkartıyor. Daha çok programlama dilleri konusunda teknik yazıların yer alacağı derginin yazarları, Amiga dünyasının tanınmış simaları. Bunlar arasında RJ Mical ve Dale Luck (Amiga'nın yaratıcıları), Steve Tibbet (Virüs X'in programcısı), Andy Finkel (AmigaDos 2.0'ın hazırlayıcısı), Brad Carvey (Video Toaster mühendisi), Leo Schwab (Animator) ve Commodore çalışanlarından bir grup bulunuyor. TECH JOURNAL, disketle beraber sarılıyor. Diskette, programların çalışan kodları, source kodlan, gerekli liny lale bazı yeni programların demolan ve ilginç sürprizler bulunuyor.

İki ayda bir çıkacak olan Amiga World tech Journal. 19 Marttan itibaren satışa sunulacak ve yıllık abone bedeli $60 olacak.

BEBEK'te YENI BIR PROBE

İstanbul'un bilgisayar bayisi yönünden en şanssız semti olan BEBEK in bu şanssızlığı, yeni açılan PROBE BİLGİSAYAR ile sona erdi. Mart ayının başlarında yapılan açılışla hizmete giren PROBE BİLGİSAYAR'ın sahiplerinden biri de hepinizin yakından tanıdığı, dergimiz yazarlarından Tarkan Barlas. Kendisi ile açılışta yaptığımız görüşmede, hem PC hem Amiga, hem de Commodore 64 için çok geniş bir yazılım arşivlerinin bulunduğundan sözetti. Üstelik bu arşivde sadece oyun değil; çeşitli iş, grafik, müzik ve yardımcı programların da yeraldığını belirtti. Probe Bilgısayar'da makina ve her tür yan ürün satışının da yapılacağını belirten Barlas, özel müşteri hizmetleri vereceklerini ve bu hizmetlerden herkesin ücretsiz yararlanabileceğini söyledi.

Amiga Dünyası olarak, Probe Bilgisayara, basanlar diliyoruz.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

AMIGA
PC AĞIRLIKLI **BÜKOMA** FUARINDA BAŞARI İLE TANITILDI

6-10 Mart tarihinde Hilton Exhibition Center'da açılan BÜKOMA fuarında Commodore Center. AMIGA ve Eğitimi basan ile tanıttı.

Man 1991 Çarşamba günü **BÜKOMA** Fuar açılışını yapan Milli Eğitim Bakanı Avni Akyol Commodore Center standında AMIGA ile Eğitim hakkında Mesut Kabasakal'dan bilgi alırken.

6-10 Mart 1991 tarihleri arasında Hilton Exhibition Center salonlarında Bilgisayar, Büro makinaları, Telekominikasyon gibi ana konuları kapsayan genel amaçlı Büro ihtiyaç malzemeleri fuarı yapıldı.

Özellikle PC konusunda Türkiye'nin en önde gelen markalarının satıcıları BUKOMA'da mallarını sergilediler. 80486 mikroişlemcili 114 Mhz. hıza ulaşan Personal Computerlerin tanıtıldığı BÜKOMA fuarı Türkiye'nin her tarafından gelen ziyaretçiler tarafından ilgi ile izlendi.

Fuarda Home Computer bazında AMIGA yine tek ve fuarın yıldızı idi. Commodore Center Kuruluşlarının yenilikçi ve girişimci çalışmaları ile BÜKOMA hem renklendi, hem de seslendi. Bu arada fuarın açılışını yapan Milli Eğitim Bakanı Sn. Avni Akyol da Commodore Standına gelerek AMIGA ve AMIGA ile eğitim ile yakından ilgilenerek bilgi aldı. Hazırlanmış olan eğitim programlarını ilgi ve takdirle karşılayan Bakan, yapılan çalışmalar dolayısıyle Mesut Kabasakal'ı tebrik ederek teşekkür etti.

TV SPORTS BASEBALL

Tv Sports Basketball oyunu ile tanınan Cinemaware Firması, yeni oyununda geleneksel Amerikan futbolu (Rugby)'nu bilgisayara aktarıyor.

CinemaWare'in iddiasına göre, bu oyun TV SPORTS serisinin en iyi oyunu olacakmış. Oyunda toplam 162 maç sezonu, 25'lik takımlar ve her takım için 5 yedek oyuncu bulunabiliyor. Amerikan baseball tarihinin efsanevi 26 takımı hakkındaki bilgiler de oyuna eklenmiş olduğundan, istendiğinde bu takımlara karşı da oynanabiliyor.

Oyundaki database modu açılıp kapatılarak hızı değiştirmek ve başka uygulamalar yapmak mümkün. Grafiklerin güzel, animasyonun başarılı olduğu söyleniyor. Görüntüleri başka açılardan izlemenin mümkün olduğu oyunu, örneğin top atıcı ve vurucunun hareketlerini hemen arkalarından bakarak daha iyi koordine edebiliyorsunuz.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

HARDWARE CİDEN SOFTWARE ÜRÜN:
SCALA

Kaliteli hardware üretimleri ile tanınan GVP, software alanına da el attı. Yazdıkları ilk program olan SCALA, profesyonal bir prezentasyon paketi. Commodore dahil pek çok firma, bu alanda kullanılmak üzere program üretti. Ama SCALA'nın bunlardan farklı özelliklere sahip olduğu söyleniyor.

SCALA, her bir seçimin ekran düğmeleri ile yapıldığı özel ve kolay bir kullanıma sahip. Paket, bir ana program disketine ek olarak, 5 arka plan grafiği ve 2 font disketi olmak üzere 8 disketten oluşuyor. Beş disketlik arka plan grafiği içinden yazınıza uygun olanı bulmamak olanaksız herhalde. Ayrıca bu arka plan grafikleri ile kullanılabilecek 30'dan fazla renk paleti hazırlanmış. Başlıklarda kullanılabilecek fontlar ve özellikleri klasik Video Titling programlan gibi.

Herhangi bir animasyon programıyla hazırlanmış animasyonları yükleyip istenen hızda gösterebilen program, 70'den fazla geçiş efektine sahip. Sanırız programın en üstün olduğu yanı, sağladığı çıkış imkanları.

Programda hazırlanan bir prezentasyonun kopyasını videodan slayta kadar istenen medyaya almak mümkün.

SCALA'nın kendi alanında şu ana kadar çıkmış programlarla rekabet edip edemeyeceğini zaman gösterecek.

YEPYENİ BİR SES ÖRNEKLEYİCİ
SOUNDMASTER

Oxxi/Aegis firması, bütün Amiga'larla uyumlu 8 bitlik dijital ses örnekleme sistemi üretti. Analog/Dijital frekans çevrimi prensibi ile çalışan SoundMaster, Amiga için mevcut ses örnekleyicilerinin en hızlısı.

Amiga'ya dıştan bağlanan ünite, 56 K'nın üzerinde ses örnekleme frekansına ulaşabiliyor. Bu rakam, CD standartlarının bile üzerinde.

SoundMaster ünitesi üzerinde dahili mikrofon, çift ses girişi ve çift mikrofon girişi ile örneklenen sesin şiddetini ayarlamak için kullanılan bir düğme bulunuyor. Ses çok şiddetli geldiğinde, bir ışık yanarak kullanıcıyı uyarıyor.

Amiga'nın paralel portuna takılan SoundMaster ünitesi, Audio Master III programı ile kontrol ediliyor.

Normal fiyatı $ 179 olan üniteye, bu programa sahip olanlar $99 karşılığında sahip olabiliyorlar.

D.I.E.D. V2.4

UĞUR ÖZY/LMAZEL

Merhaba,bu ay size ilginç bir utility programını tanıtmaya çalışacağım. Bu program, bir text editör. Ama diğerlerinden çok farklı. DIED, Digital Intelligence ansi-EDitor kelimesinin baş harflerinden oluşuyor. Sanırım hepiniz Cygnus Editörü (CED) biliyorsunuzdur. CED çok iyi bir tekst editörü idi. Text editörlerin kullanılma amacı, ya bir programın DOC'unu (DOC = Documantation, yani programın açıklaması) yazmak ya da hazırladıkları DEMO PACK'lerine (iletişimde oldukları gruplardan gelen demoları bir diskte toplama işlemi sonunda demo disketi ortaya çıkar) menü yapmak için veya bazı oyunların ve programların başına reklamlar, gerekli bazı bilgiler yazmaktı. CED ve CED'e benzeyen programlardaki en büyük eksiklik, programın EDIT modu idi. Örneğin bir çizgi çizmek ya da yazının başına logo koymak çok zordu ve çok zaman alıyordu. Ama Digital Intelligence grubundan olan Per'in hazırladığı DIEd, logo, kare gibi şekilleri çizmenizi çok kolay hale getiriyor.Per, daha önce hep CED'i kullanıyormuş. Birgün kendisine bir demo pack yaparken, böyle bir program yapmayı düşünmüş ve yaklaşık 90 dakikada programı tasarlayış 4 günlük bir çalışma sonucunda bu programı yazmış. Programın ilginç bir diğer yönü de, animasyon seçeneğinin olması. Hazırladığınız yazı üzerinde ilginç efektler yaratmanızı sağlıyor.

Artık isterseniz, programın nasıl kullanıldığını anlatmaya ekran dizaynından başlayarak anlatayım. Program yüklendiğinde, DIED V2.4'ün introsuyla karşılaşıyorsunuz. Mouse'un sol tuşuna basınca asıl programa giriyorsunuz.

Ekranda soldan sağa 8 tane ana menü var:

PROJECT:

- ***Clear*** : Bütün texti silmek için.
- ***About***: Program ile ilgili bilgi.
- ***Load File (Amiga+o):*** Disketten,-kaydetmiş olduğunuz bir yazı dosyasını yüklemenizi sağlar.
- ***Save File (Amiga+w).*** Diskete, hazırladığınız yazıyı kaydetmek için kullanılan bir komut. Uzun bir text yazıyorsanız, belirli aralıklarla yazınızı disketinize kaydetmelisiniz.Bu işlemi, Amiga+u tuşlarını kullanarak da yapabilirsiniz. Belli aralıklarla bu iki tuşa basarsanız, program yazmış olduğunuz texti hep aynı dosya ismi ile kaydedecektir.
- ***Name*** *& Save.'Dosya* yeni bir dosya ismi ile diskete kaydedilir.
- ***View File:*** Bu fonksiyon yardımıyla hafızada bulunan yazıyı bozmadan, istediğiniz başka bir dosyayı yükleyebilirsiniz. Yani. diyelim ki yeni bir menü hazırlıyorsunuz ve daha önce yapmış olduğunuz mcnüye bakmanız gerekti. Bu fonksiyon yardımıyla, o an yazmış olduğunuz texti silmeden, daha önce yapmış olduğunuz menüye bakabilirsiniz.
- ***Quit:*** Programdan çıkıp. CLI ekranına dönmek için kullanılan komuttur.

EDIT:

- ***Redraw screen (Amiga+r).*** Ekrana çizim yapmak için kullanılacak olan fonksiyondur. Bu komut yardımıyla yazınızı silmeden, arka plana renkli çizgiler koyabilir ya da yazıyı çerçeve içinde alıp içini değişik renklerle boyayabilirsiniz.
- ***Toggle insert (Amiga+t).*** INSERT ya da OVERSTRIKE pozisyonlarına geçmek için kullanılır.
- ***Delete line (Amiga+k):*** Yazı kursorunun bulunduğu satırı silmek için kullanılır.
- ***Delete to EOLN (Amiga+y).*** Yazı kusorunun bulunduğu yerden, en son satıra kadar olan bölgeyi siler. (EOLN = END OF LINE)
- ***Remove ESC codes (Amiga+e).*** Yazı içerisinde kullanılan tüm ESCAPE kodlarını (bold, italik ve renkli yazı g.b) siler.
- ***Mark Horizontal (Amiga+h):*** CUT (blok kesme) ya da COPY (blok kopyalama) sırasında dikey olarak blok işaretlemenizi sağlar.
- ***Mark Vertical (Amiga+v):*** Aynen MARK HORIZONTALS olduğu gibi CUT veya COPY işleminde yatay blok işaretlemenizi sağlar.
- ***Copy block (Amiga+C):*** İşaretlenmiş bloku kopyalamak amacıyla kullanılır. Bu blok sonradan yazının herhangi bir yerine yerleştirilebilir.
- ***Cut block (Amiga+x):*** İşaretlenmiş bloğu daha sonra PASTE fonksiyonunu kullanarak yazının başka bir yerine taşımak amacıyla kullanılır.
- ***Paste block (Amiga+p)*** Cm ya da Copy fonksiyonu ile clipboard'a (bir hafıza bölgesi) alınan bloğu kürsorun bulunduğu yerden itibaren yerleştirir.

STYLE:

Bu menü, yazı stillerini belirlemek için kullanılır.

- ***Normal (Amiga+n):*** Normal karakterleri kullanmak için.
- ***Bold (Amiga+b):Kalm*** yazı karakterlerini kullanmak için.
- ***Italic (Amiga+i):Sağa*** doğru yatık karakterler kullanmak içindir.
- ***Underline (Amiga+u).*** Altı çizili karakter basmak için kullanılır.

Program açılışta renkleri normale göre ayarlamıştır.Yani arkaplan rengi siyah (0), yazı rengi beyaz (1)'dır. Renkleri değiştirmek için ekranın alt kısmında bulunan **COLOR GADGET** bölümünü kullanabilirsiniz. Buradan yeni renkleri mouse işaretçisi ile seçmeniz mümkün.

PEN COLOR:

Karakter rengini belirlemek amacıyla kullanılır.

- ***Amiga+1:*** l.renk
- ***Amiga+2:*** 2.renk
- ***Amiga+3:*** 3.renk
- ***Amiga+4:*** 4.renk
- ***Amiga+5:*** 5.renk
- ***Amiga+6:*** 6.renk
- ***Amiga+7:*** 7.renk
- ***Amiga+8:*** 8.renk

Kullanacağınız renkleri kendiniz ayarlayabildiğiniz için, renk numaralarının karşılıklarını yazmıyorum.

SCREEN COLOR:

Arkaplan rengini belirlemek içindir.

- ***Amiga*** + *!* : l.renk
- ***Amiga*** + @*:* 2renk
- ***Amiga*** + # : 3.renk
- ***Amiga*** + *$* : 4.renk
- ***Amiga*** + % : 5.renk
- ***Amiga*** + ^ : ö.renk
- ***Amiga*** + *& :* 7renk
- ***Amiga*** + * : 8.renk

MOVE:

Hareket kontrolü ile ilgili menüdür.

- ***Shift Cursor:*** Kursoru SHIFT ile beraber basacağınız bir ok tuşu yardımıyla, o tuşun yönüne doğru hareket ettirebilirsiniz.
- ***First line:*** Yazının ilk satırına çıkmak amacıyla kullanılır.

- ***Last line.*** Yazının en alt satırına inmek için kullanılır.

- ***Start of line.*** Kursorun bulunduğu satırın başına gelmek amacıyla kullanılır.

- ***End of line.*** Kursorun bulunduğu -atırın sonuna gelmek amacıyla kullanılır.

Bu fonksiyonlar yardımıyla, yazının çeşitli yerlerine daha hızlı erişebilirsiniz. Ekranda hareket etmek için ok tuşlarını kullanabileceğiniz gibi, mouse'dan da yararlanabilirsiniz. Mouse işaretçisini ekranın istediğiniz bölgesine getirerek sol tuşa basarsanız, ekranın istediğiniz pozisyonuna gelmeniz mümkün olur.

ANIMATIONS:

Bu fonksiyon, diğer text programlarında bulunmayan çok ilginç bir seçenek. Yazınızın değişik efektler yaparak ekrana basılmasını sağlar. 10 farklı efekt bulunur:

1 - Karakterleri üçgensel bir bölgenin büyümesi şeklinde gösterir.

2 - İlk animasyonun tam tersi şeklindedir.

3 - Ekrandaki karakterleri soldan sağa doğru teker teker basarak gösterir.

4 - Bu seçenek de, 3. animasyonun tam tersidir. Yani karakterleri sağdan sola doğru ekrana teker teker basar.

5 - Karakterleri soldan sağa olmak üzere \e aynı zamanda ortadan başlayarak teker teker gösterir.

6 - 5. fonksiyonun tam ters işlemini yapar. Yani yine basım işlemi ekranın orasından başlar, ama bu kez karakterler sağdan sola doğru teker teker ekrana basılır.

7 - Karakterler ekranın solundan sağına doğru diagonal bir biçimde basılır.

8 - Satırları sağdan sola ve soldan sağa olacak şekilde karmaşık olarak ekrana basar.

9 - Ekrandaki yazıyı artan açılar şeklinde basar. Yani yazı ekrana basılırken dairesel bir görüntü yaratılır.

10 - Karakterler ekrana rasgele efektlerle basılır. Yani karakterler her defasında raslantısal olarak görüntüye gelir. Böylece anlamsız harflerden anlamlı bir yazı görüntüsü elde edilir.

- ***Save Anim.*** Seçilen efektleri diskete kaydetmenizi sağlar.

- ***Animation Help:*** Yapacağınız animasyon ile ilgi bilgi almanızı sağlar.

EXTRAS:

- ***Set color.*** Bu seçenek ile ekranın ve yazının renk tonları ayarlanır.

- ***Default colors:*** Ayarladığınız renkleri iptal etmek için kullanılır. Bu komut seçildiğinde programın kullandığı renkler, sistem konfigürasyon renklerine çevrilir: Arkaplan 0 (siyah) önplan 1 (beyaz).

- ***Center Screen.*** Yazınızı ekranın merkezine göre ayarlar.

- ***Center Block:*** İşaretlenen bloğu ekranın merkezine göre ortalar.

- ***Center Line.*** Kursorun bulunduğu satır ekran merkezine ortalanır.

- ***Save Default:*** Oluşturduğunuz yeni set renklerini diskete kayıt etmek amacıyla kullanılır.Bu sayede istediğiniz zaman bu renkleri kullanabilirsiniz.

- ***PAL/NTSC.*** Çalıştığınız ekran görüntüsünün PAL (normal büyük ekran) ya da NTSC (küçük. Amerikan sistemi) olmasını sağlar.

- ***Hide Gadget.*** Ekranın altında bulunan renk ve karakter stillerini gösteren pencerenin ekranda gösterilmemesini sağlar.

- ***Show Gadget:*** Hide komutu ile ekranda gösterilmeyen pencerenin, bu komut yardımıyla tekrar ekranda gösterilmesi sağlanır.

Bu program sanıyorum demo pack yapan ya da programlarının başına TYPE komutu yardımıyla reklam koyan arkaşların hoşuna gidecektir. Cygbus editörden daha gelişmiş pogramların çıkması, bütün Amigacıların işine yarıyor.Bu programa benzeyen TEXT PAINT programı var. TEXT PAINT, DIED V2.4'den daha gelişmiş.TEXT PAINT'te, Dpaint'te olduğu gibi çizgi, daire, kare ve buna benzer şekiller çizebiliyorsunuz. Gelecek ay daha ilginç programlar açıklamaya çalışacağım. Önümüzdeki ay görüşmek dileğiyle !...

AMIGA-TOOL v1.5

Cem GENCER

Tüm Amiga kullanıcılarının ortak bir derdi var, virüsler. Bunlardan kurtulmak için piyasada sayısız virüs temizleme programı bulunmakta. Amiga-Tool programı da bu iş için kullanılabildiğinden bu uzun listede yer almakta. Ayrıca programın fazladan bazı özellikleri var ki, çoğu profesyonel Amiga kullanıcısı Amiga-Tool'u devamlı kullanmakta. Program gayet basit çalışmakta. Program yüklenir yüklenmez Power LED'iniz sönecektir. Esas program, bilgisayarı resetlediğinizde karşınıza mavi bir zemin üzerinde çıkacaktır. Menüde ilk bakışta kullanabileceğiniz 6 tuş var. Fakat iki tane daha var ki, bunlar menüde yazılı değil. Şimdi bu fonksiyon tuşlarının her birinin anlamını yakından inceleyelim.

<F1> - Show Boot:

Herhangi bir disket takıldığında bunun Boot block'unun görüntülenip görüntülenmeyeceğini belirtmek için kullanılır.

<F2> - Standart:

Bu fonksiyon 'ON' konumunda ise disketler takıldığında boot'ta yer alan bilgi kontrol edilir ve virüs varlığı da böylece belirlenir.

<F3> - Install:

Eğer takılan disketin boot-block'u standart değilse silinip standart virüssüz bir boot yerleştirilmesi için bu fonksiyonu 'ON' konumuna geçirmelisiniz.

Fakat dikkatli olun, bazı oyunlar boot-block'tan yüklemeli oldukları için boot-block'larında standart dışı bilgiler (oyunu yükleyici program) bulunmakta. Eğer böyle bir disketin boot'unu silerseniz oyunu bir daha yükleyemezsiniz!

<F4> - FastMem:

Bu fonksiyon, ek RAM kartı kullanan arkadaşlar için faydalıdır. Bazı program ve oyunlar sadece 512 KByte'ta çalışmakta ve daha fazla hafıza olduğunda da sorun çıkarmaktadır. Bu fonksiyon bize RAM kartını fonksiyon tuşu kullanarak kapatmamızı sağlar.

<F5> - Bootblock:

Bu fonksiyon ile disketin boot-block'u yerine hafızadaki standart boot-block'u kullanmamızı sağlar. Bu sayede diskette olası virüsler aktif hale geçmez ve çalışmamız da engellenmemiş olur.

<F6> - AutoBoot:

Bu fonksiyon da ek disket sürücüsü kullanan arkadaşlar için faydalıdır. Gerektiğinde diğer disket sürücüsünden yüklemek isteyebilirsiniz. Bunun için fonksiyonu 'ON' konumuna getirin ve yüklemek istediğiniz disketi istediğiniz disket sürücüsüne takın. Artık yükleme harici disket sürücüsünden yapılacaktır. Sistem harici sürücüyü DFO, bilgisayarın içindekini ise DF1 olarak tanıyacaktır. Bu, bir dahaki Reset'e kadar korunur.

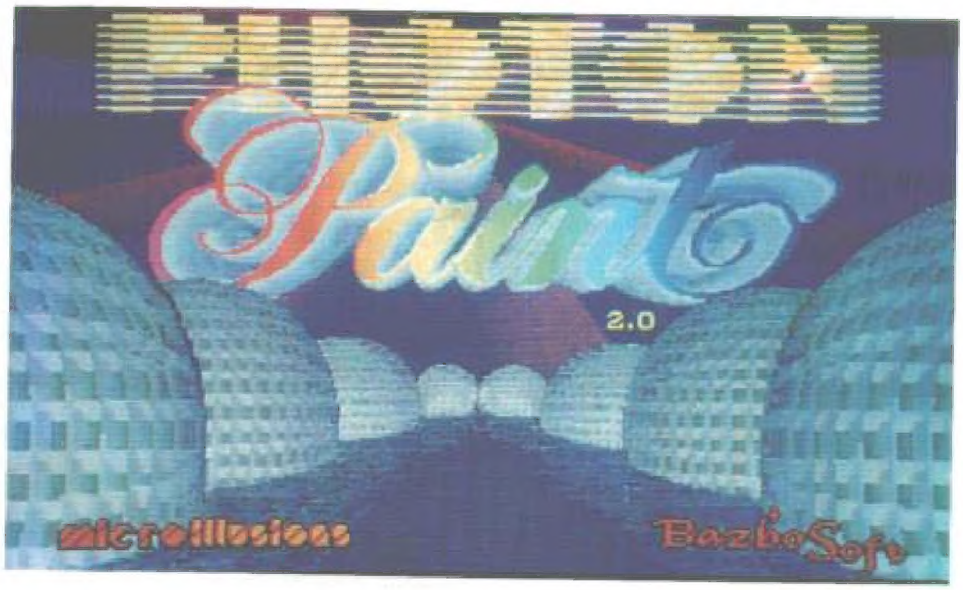
<F7> - Amiga-Copy 1.1:

Bu da programımızın gizli işlevi. X-Copy ya da başka herhangi bir kopya programına ihtiyaç duymadan kopyalama yapabilirsiniz. Fakat tek disket sürücüsü olan arkadaşlar bu fonksiyonu kullanamazlar. Fonksiyonu kullanmak için <F7>'ye basın. Ekranın ortasında artık Amiga Tool yerine Amiga Copy 1.1 yazacaktır. İlkönce kaynak disketini bir disket sürücüsüne takın. Hemen ardından da write-protect'i açık boş bir disketi diğer sürücüye takın. Program artık otomatik olarak kaynaktan okuyarak boş diskete yazacaktır. Bu arada disketteki bilgiler ekranda gözükecektir. Kopyalama verify'li olarak yapılır ve sonuçta 0 ile 79 arası track'ların hepsi kısa bir sürede kopyalanmış olur.

<F10> - Kill!

Amiga-Tool'u hafızadan atmak istediğinizde bu tuşa basmanız yeterlidir.

Kullanımı bu kadar basit bir programı bulup, istediğiniz bir programda çalışmadan önce yüklemenizde fayda var. Ne de olsa bilgisayar resetlense bile hafızada kalacağından artık sorunsuz olarak çalışabilirsiniz.



TUNÇ DİNDAŞ

Selam pixel severler. Geçen ay açıklamaya devam ettiğimiz PHOTON PAINT'i bu sayımızda bitiriyoruz. Bana gelen bir çok mektuptan ve çevremde sorulan sorulardan anladığım kadarıyla herkes DELUXE PAINT ve benzeri paint programlarındaki fontların nasıl yapıldığını soruyor. Artık bu dertten kurtuluyorsunuz, yazımızın sonunda paint programlarına font yapmaya yarayan 'FONT EDITOR' adlı programı açıklayacağım. Ama önce 'FONT' nedir? onu açıklayalım. FONT'lar programlarda kullanılan karakter setleridir. Bu karakter setleri birbirinden farklı şekil ve boyutlardadır. AMIGA'da yüzlerce font vardır.

AMIGA'da sistem fontu, master font kabul edilir. Bu fonta 'TOPAZ' adı verilmiştir. Bu ve bunun gibi fontların büyüklüğü 8x8 pixeldir. Bu kısa açıklamadan sonra yazımıza başlayabiliriz.

Geçen aydan hatırlarsanız PHOTON PAINT'in bir tek BRUSH menusunu açıklamamıştık. Zaten programın temel özelliğini bu menü oluşturuyor. Neredeyse PHOTON PAINT'in tüm özellikleri bu menüde toplanmış. Şimdi sırasıyla bu menüyü açıklayalım.

BRUSH MENU

Brush işlemleri ve özel effektleri içeren bu pull-down menü kendi içinde de menülere ayrılmış.

SOLID: Brush alınan şekli ekranda herhangi bir yere klik yapıldığı zaman seçilmiş renkle doldurur. Bu seçenek aktif durumdayken siyah yerler dolu gibi gözükür.

TRANS: SOLID kapalıyken bu seçeneği aktif hale getirirseniz brush'ınızı istediğiniz yere kopyalayabilir ya da basabilirsiniz.

FLIP: Bu seçenek kendi içinde bölümlere ayrılıyor. Bu bölümler 'HORIZ' ve 'VERT'. Şimdi bu seçenekleri öğrenelim.

HORIZ: Brush olarak aldığımız şeklin x koordinatında tersini alır. Sanki yanına ayna konulmuş gibi.

VERT: Brush olarak alınan şeklin y koordinatında tersini alır.

RESİZE: Brush'ın boyutlarıyla oynamamıza yarayan bu seçenek de kendi arasında bölümlere ayrılıyor. Bu bölümler FREE', DOUBLE', DOUBLE HORIZ', DOUBLE VERT', HALVE', HALVE HORIZ' ve HALVE VERT'tir. Şimdi bu menüleri kısaca açıklayalım.

FREE: (ALT+S) Serbest olarak brush'ın boyutu ile oynamamızı sağlar. Deluxe Paint'teki screcth seçeneğine benzer.

DOUBLE: (ALT+D) Brush olarak belirlenmiş şekli hem x, hem de y koordinatında büyültür. Brush'ı iki misline çıkarırda denebilir.

DOUBLE HORIZ: Brush'ı sadece x koordinatında iki misli büyültür.

DOUBLE VERT: Brush'ı sadece y koordinatında iki misli büyültür.

HALVE: (ALT+H) Brush olarak seçilmiş şekli, hem x, hem de y koordinatında küçültür.

HALVE HORIZ: Brush'ı sadece x koordinatında iki misli küçültür.

HALVE VERT: Brush'ı sadece y koordinatında iki misli küçültür.

ROTATE: Bu menüde brush'ı çevirme işlemleri yapılır. Kendi içinde dört seçeneğe ayrılır.

FREE: (ALT+Z) Serbest olarak brush'ı kendi ekseni etrafında çevirmeye yarar.

+90: (ALT+0) Brush'ı doksan derece yukarı çevirir.

-90: (ALT+Z) Brush'ı doksan derece aşağı çevirir.

180: Brush'ı yüzseksen derece çevirir.

WRAP ON: İşte PHOTON PAINT'i PHOTON PAINT yapan menü. Kendi içinde oldukça çok menülere ayrılan bu kısımda brush'a farklı efektler verebiliriz. Şimdi bu seçenekleri hep beraber öğrenelim.

TUBE: (ALT+U) Brush'ın uzunluğunu değştirmeden genişliğini değiştirmemize yarar.

CONE: (ALT+C) Brush olarak belirlenen alanı üçgene sarmamıza yarar. Üçgenin büyüklüğü brush ile eşittir.

BALL: (ALT+B) Brush'ı topa sarmamıza yarar. Daha sonra açıklayacağım 'LUM' menüsü ile brush'a ilginç efektler kazandırabilirsiniz. Klik yapılan yerde mouse ile çapı belirleyip sol tuşa basın.

ELLIPSE: (ALT+E) Brush'ı elipse sarmamıza yarar. Kullanımı aynı BALL gibidir.

FREE: (ALT+F) Brush olarak alman kısmı serbest olarak sizin belirlediğiniz bir bölüme sarmanıza yarar. Bu, bölüm ya da satıh belirlendikten sonra boşluk çubuğuna basarak çizim işini başlatabilirsiniz. Bu tarz işlemlerde PHOTON PAINT sizi biraz bekletiyor. Ama ekranın üzerinde kalan zamanı görebilirsiniz.

CUBE 3/4: (ALT+4) Brush'ı kübe sarma. Kübün boyutu 3/4 oranındadır.

CUBE * 3: (ALT+3) Brush'ı tam boyutta kübe sarar.

CONTOUR: (ALT+2) Brush'ı persfektifsel olarak döndürür. Gerekli değerleri nümerik klavyeden verip mouse ile değerleri arttırabilirsiniz.

SPECIAL: Bu menüyle özel efektler yaratabilirsiniz. Bu kısmda 'BEND', 'STRETCH' ve 'TWIST' diye üç bölüme ayrılıyor.

BEND: (ALT+N) Brush'ı silindir biçiminde boruya sarmaya yarar.

STRETCH: Brush'ı dört kenarından çekip uzatmaya yarar. Her kenarı farklı boyutlarda uzatabilirsiniz. Kenarlarında küçük kareler olan bir şekil çıkacak. Şimdi bu küçük kareciklere klik yapıp mouse'u oynatın. Böylece brush'ı istedi-

ğiniz şekle sokabilirsiniz.

TWIST: Brush'ı ikiz elips biçiminde sarmanıza yarar.

TILT: (ALT+T) Deluxe Paint'teki persfective menusunun ilkel halidir. Oldukça da yavaştır. Kısaca nümerik klavyeden üzerinde oynama yapacağınız değeri seçin. Daha sonra mouse ile bu değeri değiştirebilirsiniz. Bu seçeneği kullanacağınıza Deluxe Paint'teki persfective kısmını kullanın çok daha iyi. Ayrıca bu kısım oldukça yavaş çalıştığından siz oldukça çok bekletecektir.

LUM: (ALT+L) İstediğniz şekle sokabildiğiniz brush'a ışık ve gölge vermenize yarar. Bu seçenek seçildiğinde bir window çıkar. Buradaki parlaklık, ışık açısı gibi değerleri değiştirip brush'ınızı tekrar çizdirin.

İşte bir programı daha bitirdik. Şimdi ilaha hiç değinilmemiş ama öğrenilmesi gerekilen konu hakkında bazı açıklamalar yapacağım. Bu kortu FONTlar üzerine.

FONT EDITOR VIJ

Bugüne kadar açıkladığımız tüm çizim ve animasyon programlarının kullandığı karekter setleri yani fontlar, bu kez ilgilenmeye başlayacağımız konu. Bildiğimiz Amiga harflerinden başka yapılmış olan diğer fontları ya da kendi yapacağımız fontları kullanmak amacımız olacak. Ve bu işe en basit programla başlayacağız: **FONT EDITOR V1.2.** Epey eski bir program (1986) ama basitliği ve kullanım kolaylığından dolayı bu işe başlamak için bence en ideali. Kullanımını öğrendikten sonra yüksek hızda çizim yapabilirsiniz ancak programın birkaç küçük hatası var. Açıklamaya başlamadan önce bu hataları yazmak istiyorum.

1. Disketten bir fontu yüklemek için OPEN yaptığınızda o anda diskette olan fontların hepsini göremeyebiliyorsunuz.

2. Diskete aynı adla iki ya da daha fazla sayıda font kaydettiyseniz, OPEN ile directory aldığınızda aynı isimde birkaç file görebilirsiniz.

Aslında çok fazla hatalı değil yani hataları çok fazla rahatsız edici değil, kullanımı engellemiyor. Ama yine de arada bir de olsa sorun çıkarabilir.

Şimdi, programımızı açıklamaya ekran düzenini anlatarak başlayalım.

Soldaki pencerede bulunan alan bizim fontumuzu çizeceğimiz alandır. Sağdaki alan ise fontu gösteren ve o anda işlem yapmakta olduğumuz harfi sol tuş ile klik yaparak seçebildiğimiz bir alandır. Bu alanın altında font ile ilgili teknik değerlerin ayarlandığı kısımlar; soldaki alanın altında ise üç adet seçici anahtar vardır. Şimdi bu alanların görevlerini görelim:

DOTS ON/OFF:

Üstteki alanımızda çizimi mouse ile yapıyoruz. Çizme ve silme işlemlerinin ikisi birden soltuşa yüklenmiş durumdadır. Sağ tuşa basarak üstteki pull-down menüleri açanz. Çizim yaparken bu anahtarımız ON kısmında olmalıdır. Hatalarımızı düzeltirken yani silme işlemi yapacağımız zaman ise OFF durumuna getirerek mouse sol tuşunun görevini ayarlarız.

LORES ON/OFF:

Normalde çizime Med-res'te *(80 kolon yazı için)* başlanz. Eğer fontumuzu Lo-res *(40 kolon)* için düşünüyorsak o zaman bu anahtarı ON konumuna getirmemiz gerekiyor. Sağdaki harfleri *(ASCII kodları ile)* gösteren bir kısımda fontumuzu LO-RES anahtarının konumuna göre *(OFF ile Med-res, ON ile Lo-res te)* görebiliriz.

GRID ON/OFF:

Çizim yapacağımız alandaki, harf boyutundaki bölümü karelere ayıran çizgileri istediğimiz an kaldırabiliriz. Karelerin olması çizimde kolaylık sağlar ama kareleri kaldırarak harfi tam olarak görebiliriz. Bu anahtar ON iken kareli, OFF iken karesiz bir çizim alanımız olur.

ZOOM:

Çizim alanına bakış uzaklığını bu kısımla ayarlarız. Büyük boyuttaki fontları yaparken çizimde kolaylık sağlamak amacı ile konulmuş olan zoom fonksiyonunun düzeyini ayarlamak amacı ile kullanılır.

SCROLL:

Çizim yaptığımız alanı dört yöne doğru kaydırabilmemizi sağlamak amacı ile konulmuş bir fonksiyondur. Dört yöndeki oklarla kaydırmayı yaparken ortadaki kare ile alanın en orta kısmına geliriz. Zoom yapılmış olan büyük boyutlu fontları çizerken kolaylık sağlar.

Şimdi ekranın ortasına yerleştirilmiş olan fonksiyonlara bir göz atalım.

* Dört yönü gösteren oklar, alanda çizimini yapmakta olduğumuz harfi, ok yönüne doğru bir pixel kaydırır.

* "R" harfine klik ile çizim alanındaki dolu kareler boş, boş kareler ise dolu hale getirilerek **'INVERSE'** dediğimiz fonksiyonu aktif hale getiririz.

* Sağı ve solu gösteren ok ile çizim alanımız dikey koordinat üzerinde çevrilir.

* Yukarı ve aşağıyı gösteren ok ise aynı işlemi yatay koordinat ile yapar.

Şimdi sıra sağ alttaki, fontla ilgili teknik bilgileri gösteren kısımda:

LO: Bu değer fontumuzun başındaki ilk harfin **ASCII** değerini verir. Normalde bu değer 32'dir. 32 ise boşluğa karşılık gelir.

HI: Bu değer ise fontun son harfini **ASCII** değeridir. Başlangıçta 127'dir.

SPACE: Fontdaki boşluğun değerini ayarlamak için kullanılır.

WIDTH: Fontun genişliğinin ayarlanmasında kullanılır.

BLINE: 'BASELINE' kelimesinin kısaltılmışıdır. Fontun oturduğu çizginin değeridir. Eğer sizde benim gibi **FONTS** komutunu kullanıyorsanız bu değer 06 olmalıdır, yoksa **"BASELINE MISTMATCH"** hata mesajı ile karşılaşırsınız.

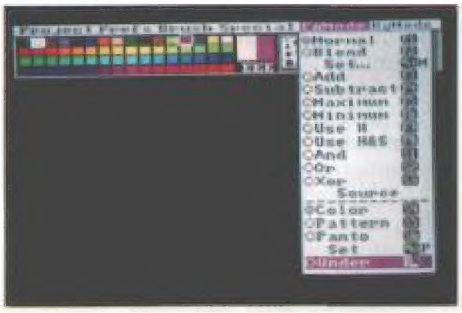
XSIZE: Fontun x yönündeki genişliği

YSIZE: Y yönündeki genişliği

PULLDOWN MENUS

PROJECT

NEW: Yeni bir font çizmeye başlamak içindir. Daha önce yapılmış olan bütün işlemleri siler.



SAVE: Eski isimle ya da isim verilmemiş ise **"tempfont"** adı ile.

SAVE AS: Yaptığınız fontu başka bir isimle kaydetmeye yarar.

QUIT: Programdan çıkış için kullanılır.

ABOUT: Program hakkında bilgi almanız için kullanılır.

EDIT MENUSU

MAKE ITALIC: Yaptığınız fontu italic hale getirmek için kullanır. Yani harfleri sağa doğru yatınr.

MAKE BOLD: Dizayn ettiğiniz fontu bold yapar. Diğer anlamda fontu kalınlaştınr.

MAKE UNDERLINE: Yaptığınız fontun altına çizgi koyar. Bu işleme **'underline'** denir.

COPY TO: Seçilen karakteri diğer karakterlere kopyalar.

ERASE: Alandaki karakteri siler.

ALL RIGHT: Bu seçenek seçildiğinde tüm fontu bir pixel sağa kaydırır.

ALL LEFT: Bu seçenekte 'all right' gibidir. Bu seçenek sayesinde tüm fontu bir pixel sola kaydırabilirsiniz.

ALL UP: Tüm fontu bir pixel yukarıya kaydırırsınız.

ALL DOWN: Bu seçenek seçildiğinde tüm fontu bir pixel aşağıya kayar.

ATTRIBUTES MENÜSÜ

FONTTYPE

FIXED WIDTH: Genişliği uyumlu font.

PROPORTIONAL: Her boyuta uygulanabilen özellikle Publishing desktop fontları içindir. Profesyonel kullanıma yönelik **(professional page)** font formu.

FONTSTYLE

NORMAL: Normal font.

ITALIC: Sağa yatık font.

BOLD: genişletilmiş, kalın font.

UNDRLNE: Altı çizgili font.

FORWARD ileri **BACKWARD** geri font çizilirken çizimin izleyeceği yön.

Gelecek ay fontlar üzerinde çalışmalarımız devam edecek. Sorularınızı bana yazmayı unutmayın. Gelecek sayımızda buluşmak üzere bol pixelli günler dilerim.

İKİNCİ BÖLÜM

Sedat ÇÖLOĞLU

Page Stream 2.0 ilk bölümünde menlilerin bir kısmı ile araçları tanımıştık. Bu defa menülerin diğerlerini ve kullanılan yardımcı fontları, Page Stream'in bazı editörlerini tanıyalım. Kısıtlı sayfalar içinde ve yetersiz bellekler ile programın kullanımı hakikaten çok zor.

Ancak kullanıldıkça ne kadar elzem bir program olduğunu da göreceksiniz. Masaüstü Yayıncılık Yazı dizisinin son programı olarak tanıttığımız Page Stream 2.0 için söylenecek o kadar çok şey var ki. Bu da kısıtlı sayfalar içinde ancak basit bir özetle geçiyoruz.

Tabii ki profesyonel kullanıcıların dikkatinden bazı özellikler kaçmayacak ve bu özelliklerden faydalanmaya çalışacaklardır. Hemen şunu söyleyelim ki program içinde henüz Türkçe Fontlar kullanılamamaktadır. Bu sizin şevkinizi kırmasın.

Yine de böylesine güzel bir programı üreten firma ile sanırım yakın zamanda temaslar kurulacak ve bir distrübitörlük mutlaka alınacaktır. Ondan sonra da Türkçe fontlar ısmarlanıp ancak kullanılabilecektir.

Biz şimdi kaldığımız yerden devam ile menüleri incelemeye devam edelim. Geçen ay son olarak VIEW menusunu inceledik ve alt menülerindeki show'lan gördük. Bu ay STYLE menüsünden başlıyoruz.

STYLE

Fonts / Points

Amiga'da en zengin font kütüphanesine sahip olan Page Stream 2.0 da hakikaten hiçbir Amiga programında göremeyeceğiniz kadar çok çeşitli font aileleri mevcut. Program yanında verilen iki adet font disketinde bulunan fontları şöyle sıralayalım.

FONT DİSK 1

Artistic, Colombia, Creative, Garamond Antiqua, Letter Gothic, Oriental, Saturn, CS Times, Tom-Hud, CS Triumvirate, Universty Roman

FONT DİSK 2

CG Type Bucket ve Garamond aileleri.

Bunların haricinde yine aynı firmanın çıkartmış olduğu bugüne kadar 16 font disketi mevcut olup herbir diskette de 4 ile 6 font ailesi bulunmaktadır.

Burada tercih ettiğimiz fontu kullanmak için menüde style de Fonts/points seçimini işaretleyerek, açılan pencerede manager'i işaretleriz. Yeni bir pencere ile karşılaşacağız. Burada sırası ile Draver ve fontlar sıralanır. Şayet biz yazılı olan FONTS 1 ve FONTS 2 den ayrı disketlerden yükleme yapacaksak açılmış olan bu pencereden add'ı seçeriz.

Bu defa yeni bir pencere açılır ve burada sürücüye yüklediğimiz yeni font disketini çağırırız. Burada da istediğimiz dnve'ı işaretleyip okeyleriz. Daha sonra açılan pencerede bu drive'ı ve disketten yüklenen fontlardan kullanacağımızı tekrar işaretleyip uptade'i okeyleyip çıkarız. Artık fonts alt menüsünden secimizi yaparak yazımızı yazabiliriz.

Seçimlerde 0.5 punto kullanabildiğimizi unutmayın. Bunun için Points kısmında manuel olarak gerekli fontu sayı olarak yazınız. Eğer o satın tamamen sildiyseniz punto büyüklüğü için yazdığınız rakamdan sonra mutlaka bir boşluk verip "pt" yazmayı ihmal etmeyin.

Hazır Points'te iken hemen bir başka uygulama ile yazılarımızı daraltıp genişletelim. Burada verdiğimiz sayısal değer seçtiğimiz fontun puntosunu yükseklik ve genişlik olarak verecektir.

Ancak bir defa sayısal değer verip pt yazdıktan sonra bir virgül koyarak yanına yazacağımız ikinci değer ile yazının genişlik ve yükseklik puntosunun ayn değerler ile işlenmesi gerektiğini gösteririz. Örnek verecek olursak:

12 pt,24 pt

yazdığımızda bizim yazımızda kullanılan karekterlerin boyu 24 punto, eni ise 12 punto olarak yüklenmiş olur.

Hemen fonts/points'in altında **normal**'in yazının yüklendiği şekli ile kullanılabileceğini biliyoruz. Onun altında yer alan style tercihlerinin yaptıkları ise şöyle sıralanabilip

Backslant:
Yazının geriye doğru eğilmiş hali.

Bold:
Kalın yazı

Double Underline:
Yazı altına çift çizgi

Italicize:
Sağa İtalik

Light:
İnce yazı

Mirror:
Yazıda harflerin tek olarak yatay ayna görüntüsü

Outline:
Kontür yazı

Reverse:
Zemin ve Yazı rengi nin tersi diğer anlamda di şi yazı

Shadow:
Gölgeli yazı

Strike Thourgh:
Yazının ortasında yatay olarak tek çizgi

Underline:
Yazı altına tek çizgi

Upside down:
Yazı düşey olarak, başaşağı ayna görüntüsünde

İşte bir tek fontun alabildiği 13 ayrı style ve onlara ait uygulamalar. Artık bu stiller ile elde edebileceğiniz yüzlerce yeni dizayn edilmiş font sizi bekliyor.

Ancak Style menusunu bitirirken birşey daha ilave etmek istiyorum. Şayet yazılarınız düz metin olarak text edileceksek ise TOOL BOX'da bulunan BOX aracını seçiniz. Zira burada yapacağınız seçim ile yazıya başlarsanız kutu ebadlarını değiştirerek yazıyı istediğiniz gibi yerleştirme şansınız var.

Ancak yazı için kutu seçmeden direkt YAZI aracı ile işe başlarsanız yazıyı bitirdiğinizde ok konumuna gelerek yazı üzerine klikleyin. Yazıya ait oluşan kutu kenarlarındaki tutma noktalan ile burada yazıları yazıyı artık bir obje olarak göreceği için istediğiniz gibi deforme ederek daraltıp, genişletebilirsiniz.

Gelelim daha sonra ki menülere...

FORMAT

Bu menüde yazılarımızın, satır çizgisinin değişik yerlerine yazılımı, yazılanınızın küçük veya büyük harf olarak değiştirilmesi ile ilgili işlemler yapılır. Sırası ile,

Super Script:
Yazılanınızın satır çizgisinin üstünde yazılması.
Örnek: m^

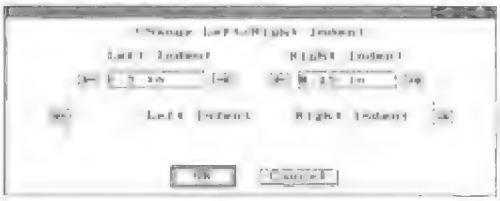
Baseline Script:
Satır çizgisinde yazılması,

Sub Script:
Satır çizgisinin altında yazmak için seçeceğimiz kısımlar.
Örnek: H_20

Change Super / Sub :
Satır çizgisinin alt yada üstünde yazacağımız zaman standart yükleme dışında istediğimiz gibi satır çizgisine olan mesafeyi ayarlıyacağımız bölüm.

Left / Right Indent:
Soldan ya da sağdan verilecek boşlukların formatını oluşturacağımız pencere. Burada Left veya Right yazılarının altındaki rakamların iki yanında bulunan

MASAÜSTÜ YAYINCILIK



oklar ile yazının ilerleyişi görülür. İstediğimize ulaştıktan sonra okeyleriz. Eğer ilk değere gelmek istiyorsak altta bulunan örnek yanındaki oka basmamız yeterlidir.

Line / Char Spacing :

Satırlar arasındaki boşluğu ayarladığımız pencere ile karşılaşacağız. Yine Indentte olduğu gibi manuel olarak oklara bastıkça örnek satırlarımız da harekete geçecek ve bizim istediğimiz kadar birbirlerinden uzaklaşacaktır.

Block left:

Yazılarımızın sola bloklanması

Center:

Yazılarımızın kutu içine ortalanması

Block Right:

Sağa bloklama

Char Justify :

Yazılarımızda karekterler arası boşluğun değiştirilmesi,

Word Justify :

Kelimeler arası boşluk ayan

Auto Justify :

Otomatik olarak kelime ve karekter aralarının kutu içine blok olacak şekilde ayarlanması.

Make Uppercase :

Yazımızın işaretlediğimiz bölümünü tamamen büyük harfe çevirir.

Örnek: AMİGA DÜNYASI

Make Lowercase :

Yine işaretlenerek belirtilen bölümdeki yazının tamamen küçük harfe çevrilmesi

Örnek: amiga dünyası

Make Capitalized :

Yazı içinde bulunan tüm kelimelerin baş harflerinin büyük, diğer harflerinin küçük yazılmasını sağlayarak yazı içinde pekçok yerde işimizi kolaylaştırır.

Örnek: Amiga Dünyası

TEXT

Bu menü vasıtası ile yapacağımız işler ise kelime bölme, harf arası boşluklar ve imla kontrolü.

Tag:

Kullanılacak kalıp halindeki paragraf düzenlerinin hazırlanmasını sağlar. Burada font, punto, stil, karekter ve satır boşlukları, boşluk marjinleri, paragraf formatı, bloklar ve karekter, kelime boşlukları ile yazının zemin ve çizgi çeşitleri belirlenir. Buna bir isim verilerek her zaman hazır olarak çağırmak üzere saklanır.

No paragraph formatting:

Hazırlanmış bir paragraf düzeninin iptali, kabul edilmemesi için işaretleriz.

Indent Paragraph :

Paragraf başı boşluğu verilerek kutu içine yazımızın yerleştirilmesini sağlayan seçim.

Outdented Paragraph :

Paragraf başının sola blok, alta gelen diğer satırların ise içeriden başlamasını yönlendirir.

Set Indent/Outdent:

Paragraf başında içeri yada dışarı verilen boşlukların ayar seti.

Manuel Kern :

Kerning işlemlerinin manuel yada auto yapılmasını seçeriz.

Batch Kern :

Kerning işlemlerinin seçilen kısımdaki iptali

Manuel Hyphenate :

Kelime bölme, heceleme olarak tarif edeceğimiz, Hypehenatıon işlemleri için yapılan seçim.

OBJECT

Bring to front:

Üstüste gelen objelerden seçilmiş olanı ün tarafa almak için kullanacağımız başlık. Genellikle bir grafik üzerine yazı ilave etmek için kullanabiliriz.

Send to back:

Yine üstüste gelen objelerden seçilmiş olanın arkaya gönderilmesi işlemi için kullanacağımız başlık.

Group:

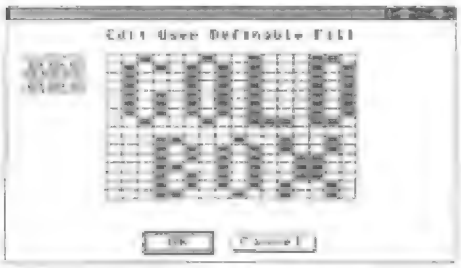
Birden çok objenin taşınması, silinmesi, çoğaltılması için seçeceğimiz alt menü.

Ungroup:

Daha önce grub haline getirilmiş olan objelerin dağıtılarak grubtan çıkarılması işlemi.

Fill Style:

Dolum şekillerinin tespiti ve seçilmesi için kullanacağız. Arzu edersek bu menü ile açılan pencerede kendi zemin desenimizi üreterek kutu içlerine veya yazılarımıza bu deseni hakim kılarız. Tabii burada renk de seçmemiz mümkün. Desen üretmek için fill style seçtikten sonra değiştireceğimiz deseni işaretler, daha sonra da editi işaretleriz. Böylece karşımıza çıkan yeni çalışma penceresinde pikseller ile belirlenmiş alanı noktalayarak deseni oluştururuz. Bu esnada yaptığımız desenin sayfada çıkacak ebadtaki hali hemen ekranın sol tarafında oluşmaktadır. Desen tamamlandığında okeyleyerek ana pencereye döneriz. Burada renk seçimimizi yaparak saklarız. Zaten o an seçilmiş olan zemin deseni ile bundan sonra yapacağımız dolum şekillerini belirlemiş oluruz.



Line Style :

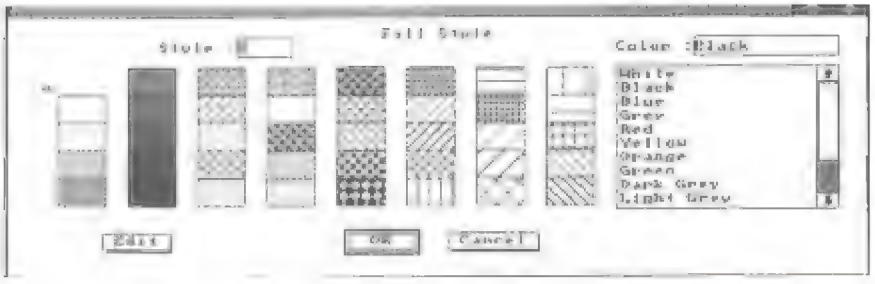
Çizgi şeklimizin üretimi. Buradada pikseller ile çizgimizin kesik kesik oluşmasındaki aralıkları ayarlayabiliriz. Bunu yazılarımızın kontürü olarak kabul ederek başlıklarda da kullanmamız mümkün. Yine ayni bölümde renk seçimi ve yeni renkler oluşturulması mümkün.

Edit Coordinates:

Objelerimize ait kutuların sayfa içindeki oluşumundaki yer belirleyen menü. Bu menü vasıtası ile açılan pencereden, Objelerimize ait marjinler, gerçek oranlar belirlenir. Buradaki oranlamalar vasıtası ile yazı yada objelerimize genişlik veya uzunluk vererek bir takım deforme işlemlerini gerçekleştirebiliriz.

Align:

Objelerimizi istediğimiz gibi sıralayıp ayni hizaya getirebileceğimiz seçim. Yazılanınızın obje olarak sayfa içindeki yatay veya düşey olarak yerleştirilmesi.



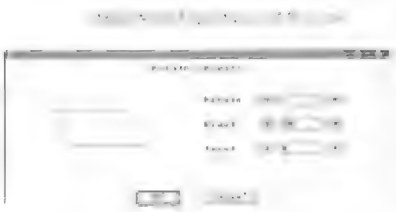
MASAÜSTÜ YAYINCILIK

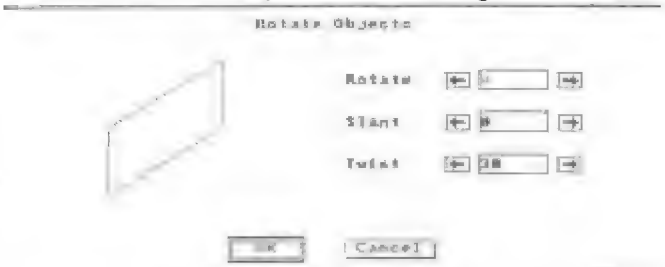
MASAÜSTÜ YAYINCILIK

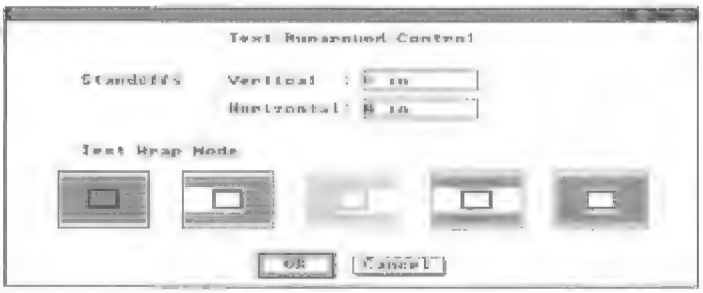
AMIGA DÜNYASI

Rotate:

Yazı olsun, grafik olsun, tüm objelerimizi değişik hareketler vererek, açılar ile çevirebileceğimiz kısım. Rotate Object adı ile açılan pencerede Rotate: objelerin sol alt köşeden başlayarak belli bir açı verilmesi, slant: yazıların sol tarafa eğilmesi, twist heriki işlemin bir arada yapılarak yazının tam bir kombine ile eğilmesi işlemi. Burada seçimimiz ile karşımıza gelecek pencereden değerleri gerek sayısal, gerekse oklar yardımı ile değiştirerek istediğimiz açıda objenin döndüğünü göreceğiz. Yazılarımıza derinlik, yatıklık vereceğimiz bu seçimi çok seveceğinize eminim.







zamar yerlerinin veya işlevlerinin değişmemesi için bazı objeleri kilitleyerek, sabit kalmalarını sağladığımız kısım.

Unlock:

İşte Lock ile kilitlediğimiz kısımları şimdi gerektiği için Unlock u seçerek tekrar normal konumlarına getirebiliriz.

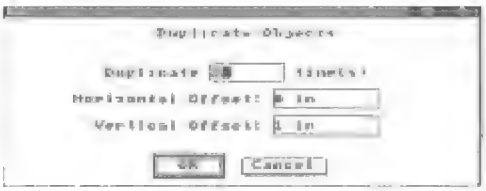
Text Runaround:

Control penceresi ile içice açılan iki kutudan grafik yüklediğimiz obje esas alınarak altta kalan yazı kutusunda yer alan yazılarımızın genel görünüşünü bloklayan seçim. Burada sağdan yada soldan grafiğe göre yerleştirilmesi.

Dublicate Objects:

Gerekli yazı yada grafik kutularının çoğaltılması esnasında çok gerekli bir bölüm. Burada önce aktif olan objenin çoğaltılacak miktarı belirlenir. Daha sonra yatay ve dikey olarak bu çoğalacak objelerin başlangıç objesinden ne kadar uzağa yerleşecekleri belirlenir. Okeylediğimizde istediğimiz kadar obje istediğimiz aralıklar ile yerlerini alırlar.

Gelecek ay ise konuyu ve programı tamamen bitirmek üzere, Hoşçakalın...



Ç

JAM CRACKER

KUBİLAY KILINÇ

"Eğer etinizdeki örneklenmiş sesler size bir tat vermemeye başladıysa ve üstetikde bestelerinizin hafızada fazla yer kaplamasından şikayetçi iseniz; size ancak sentetik ses kadanan bir müzik, editörü tavsiye edebilirim. 'Evet hep b irlikte sentetik seslerin gizemli dünyasına girelim....

Merhabalar.! Bu ay sanırım çoğunuzun önüne yeni kapılar açılacak. Neden mi dersiniz?!! Çünkü artık örneklenmiş seslerin sıkıcı ve monoton dünyasından sıyrılıp, sentetik seslerin alemine doğru yatay bir geçiş yapacağız. Fazla lafı uzatmadan sentetik sesin ne olduğunu ve örneklenmiş seslerden ne farkı olduğunu öğrenelim.

Biliyorsunuz şu ana kadar sizinle tanıştırdığım programların hepsi daha önce ses örnekleyiciler tarafından Amiga'ya aktarılmış sesleri kullanıyorlardı. Bir kullanıcı olarak her zaman istediğimiz türde ve kalitede sesler bulamamaktayız. Kaliteli sesler hafıza da fazla yer kapladıklarından, sentetik sesler çoğu zaman daha çekici olmakta ve tercih edilmektedirler.

Sentetik sesler, tamamıyla matematiksel olarak Amiga tarafından üretilirler. Bu yüzden hafızada oldukça az yer kaplarlar. Sentetik sesleri kullandığınız müzik editörü sayesinde yaratabilirsiniz. Bu sesler genelde sadece o program tarafından kullanılabilirler. Ancak sentetik seslerin temel dalga şekilleri diskete kaydedilebilir ve başka programlarda da kullanılabiliir.

Şimdi gelelim "JAM CRACKEFT'a.....

JAM CRACKER ekrana geldiğinde, 4 ayrı pencere gözünüze çarpar. Diğer programlarda genelde sesler başka sayfada, notalar başka sayfalarda bulunur. Ancak Jam Cracker oldukça pratik bir program olduğu için, bütün bu sayfalar tek bir ekrana toplanmış. Hangi pencerede çalışmak istersek işaretçi ile (sol butonu kullanarak) pencereye dokunmamız yeterli. Bütün pencerelerdeki rakamlar tamamıyla Hexadecimal (Onaltılık) sayı sistemindedir.

Artık sırasıyla bu pencerelerin ne işe yaradıklarını görebiliriz.

SONG CONTROL:

Bu pencerede müzik parçamız ile ilgili parametreleri ayarlayabilmekteyiz. Müzik parçamızın kurgusunu da bu pencerede yaratacağız. Daha önceden hazırladığımız parçaları disketten yükleyebilir veya üzerinde çalıştığımız parçalan bilgi kayıt ortamlarına aktarabiliriz.

Length :
Parçanın uzunluğu bu parametre ile belirlenir. Buradaki rakam parçada kaç tane pattern çalınacağını gösterir. En az $01 (1), en fazla $FF (255) değerini alabilir.

Position:
Gerek parçayı dinlerken gerekse kurgusunu yaparken nerede ne zaman hangi patternin çalınacağını bu parametre ile ayarlarız. Bu parametre, parçamızın pozisyonlarını belirtir. Her pozisyon da bir tane pattern çalınır ve sıradaki pozisyona geçilir. Minimum pozisyon sayısı $0, maximum $FE olabilir.

Pattern:
Üzerinde bulunduğumuz pozisyonda hangi pattem'in çalınacağını belirtir. Bu hanede çalınacak pattern'e ait hexadecimal rakam bulunmaktadır.

Size :
Buradaki göstergede, parçamızın hexadedimal olarak ne kadar uzunlukta (Zaman cinsinden) olduğunu görebiliriz.

Free Mem :
O sırada boş olan CHIP MEMORY miktarını gösterir.

Play:
O anda üzerinde çalıştığımız müzik parçasını dinlememizi sağlar.

Stop:
Müzik parçasının icrasını bu komut ile istediğimiz zaman durdurabiliriz.

Load:
Bilgi kayıt ortamlarından daha evvel kaydetmiş olduğumuz müzik parçalarını çağırmamızı sağlar.

Save:
Üzerinde çalışmakta olduğumuz müzik parçasını bilgi kayıt ortamına aktarmamızı sağlar.

Programın ülkemizde bulunan kopyası bu komutu kullandıktan sonra Amiga'yı kitlemektedir. Ama yine de komut işlevini yerine getiriyor. Eh artık orijinaller geldiğinde bu sorunumuz kalmayacak, değil mi?

Clear:
O ana kadar yapılmış herşeyi siler ve program açılıştaki durumunu alır.

Quit:
Programı terketmek için bu komutu kullanabiliriz.

About:
Bu komut ile program ve yazan kişi hakkında genel bir bilgi alırız.

Show:
O anda aktif olan bilgi kayıt ortamının dosya listesi ekrana gelir.

Delete :
Bilgi kayıt ortamında bir dosya silmemizi sağlar.

Errors:
Bu göstergede devamlı en son yapılan hata ile ilgili bir mesaj bulunmaktadır. Ayrıca bir hata yapıldığında mutlaka ekran san bir renk ile "Flash" edecek ve ne tür bir hata yapıldığı hakkında bir bilgi mutlaka burada belirtilecektir.

CUSTOM WAVEFORM :

Bu pencerede, kullanacağımız sentetik seslerin temel dalga şekillerini hazırlamaktayız. Pencerede gözüken grafikler, sentetik seslerin temel dalga şekillerine aittir. Bu grafikleri kayıt ortamlarında saklayabilir veya bilgi kayıt ortamlarından çağırabilirsiniz. Bu bilginin kayıt ortamlarında $40 byte uzunluğunda bir yer kaplaması gerekmektedir. Eğer daha uzun olursa, program bu bilgiyi bir dalga şekli olarak değil örneklenmiş bir ses olarak tanır.

Zero :
Temel dalga şeklini 0'a getirir, temizler.

Sine :
Sinüs dalga şekli yaratır.

Triangle :
Üçgen dalga yaratır.

Square:
Kare dalga yaratır.

Saw:
Testere dişi dalga şekli meydana getirir.

Random:
Rastgele değerler taşıyan bir dalga şekli yaratır.

FlipX:
Dalga şekline ait grafiği X ekseni etrafında 180 derece çevirir.

FlipY:
Dalga şekline ait grafiği Y ekseni etrafında 180 derece çevirir.

Double :
Temel dalga şeklinin 1 oktav üste çıkarır.

Halve:
Temel dalga şeklini 1 oktav aşağıya indirir.

Undo:
Yanlış yapılan bir işlem sonucunda eğer bir evvelki duruma geçmek isterseniz, bu komutu kullanmanız gerekmektedir.

Load:
Bilgi kayıt ortamlarından daha evvelce kaydedilmiş dalga şekillerini bu komut ile yükleyebilirsiniz.

Save:
Üzerinde çalıştığınız dalga şekillerini bu komut sayesinde bilgi kayıt ortamlarında saklayabilirsiniz.

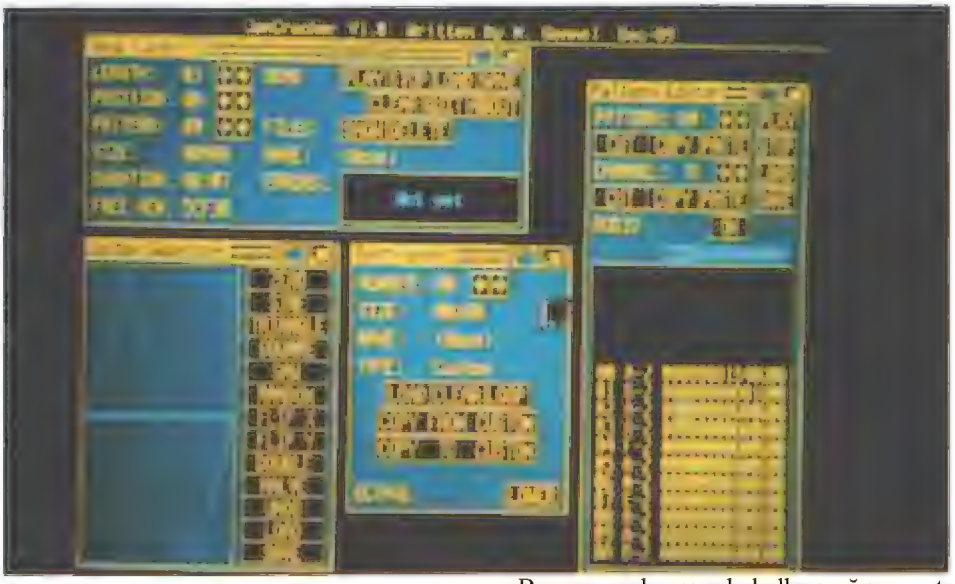
INSTRUMENT:

İşte müzik parçanızda kullanacağınız enstrümanları, buradaki pencerede barındıracaksınız. Jam Cracker'da kullanılan enstrümanların çoğu ağırlık olarak sentetik seslerden oluşmaktadır. Ama yine de isteğinize göre örneklenmiş sesler de yükleyebilmektesiniz.

Number:
O sırada aktif olan enstrümanın numarasını gösterir. Jam Cracker'da enstrümanlar için $100 kadar ayrı hane açılmıştır.

Size :
Enstrümanın hafızada kaç byte uzunlukta yer kapladığını gösterir.

Type :
Enstrümanın tipini belirtir.



(None): O enstrüman hanesinin boş olduğunu, herhangi tip enstrümanın yer işgal etmediğini gösterir.
(Normal): Enstrümanın örneklenmiş bir enstrüman olduğunu belirtir.
(Custom) : Enstrümanın tamamıyla sentetik bir ses olduğunu belirtir.

Name:
Enstrümanın ismini belirtir.

Load:
Daha önce bilgi kayıt ortamlarında saklanmış olan bir enstrümanı bilgi kayıt ortamından çağırmamızı sağlar.

Clear :
Üzerinde bulunduğumuz enstrüman hanesini boşaltır.

Once / Loop:
Enstrümanın bir kere mi, yoksa devamlı mı çalınacağını belirtmemizi sağlar.
ONCE : Sadece bir defa çalınacak.
LOOP: Devamlı çalınacak.

Copy from Waveform:
O sırada "CUSTOM WAVEFORM" penceresinde bulunan sentetik sese ait dalga şeklini, üzerinde bulunduğumuz enstrüman nanesine aktarır. Bu durumda, dalga şekli artık bir enstrüman halini almıştır.

Copy to Custom:
O sırada üzerinde bulunduğumuz enstrüman hanesindeki sentetik sese ait temel dalga şeklinin grafiğini, "CUSTOM WAVEFORM" penceresine aktarır.

Octave Upper / Lower:
Enstrümanları gerek nota olarak yazarken, gerekse bu pencerede çalarken iki ayrı oktav da kullanabilmekteyiz. Buradaki seçenek "LOWER" konumundayken alçak oktavları, "UPPER" konumundayken ise üst oktavları kullanabiliriz.

PATTERN EDITOR :

Bu pencerede parçada kullanacağımız patternleri hazırlamaktayız. Herbir pattern 4 ayrı kanal için 4 ayrı sayfadan oluşur. Her patternde minimum 1, maximum $40 adet nota bulunabilir. Bu pencereye geçtiğimiz zaman hemen bir kursor'un belirdiğini göreceksiniz.

Kursor'u notaları ve onlarla ilgili paremetreleri yazmak için klavyedeki ok tuşları yardımıyla yönetebilirsiniz. Eğer yukarı aşağı daha hızlı gitmek isterseniz. Klavyenin solunda ki "SHIFT" tuşunu da kullanmanız gerekir. Bu sayede kursor birer nota atlama yapacağına, her seferinde $10 nota birden atlamaktadır.

Pattern üzerinde her satırda sırasıyla şu paremetreler bulunmaktadır:

XX: Satırın numarasını gösterir.

YYY: Notanın değeri bu haneye yazılır. '—' işareti o satırda nota değerinin değişmediğini gösterir.

II: Bu rakam o notanın hangi enstrümanı

kullandığını gösterir.

S: Bu parametre pattern'in çalım hızını ayarlamamızı sağlar. Bu hane 0 ile $F arası bir değer alır. "0" değerini verdiğimizde tempoda herhangi bir değişiklik olmaz. Normal hız "6"dır. Bu değer küçüldükçe çalım hızı yükselir, büyüdükçe çalım temposu düşer. Her kanalı ayrı tempolarda çaldırmaya çalışmayın !!

AA: Bu parametre herbiri 0 ile $E arası değer alan iki rakamdan oluşur. Görevi, notanın üzerinden bir akor çıkarıp peşpeşe bu akor üzerinden 3 ayrı nota çalmaktır. Buna bir nevi "Akor basmak" da diyebiliriz.

ÖRNEK:
Amacımız bir C Major (Do majör) Akoru basmak olsun. İlk önce bir yerlere C major gamının kromatik dizisini göz önüne getirmemiz gerekir.

C - C# - D - D# - E - F - F# - G - G# - A - A# - B

Daha sonra C major akorunun notalarını bir kenara yazalım.

C-E-G

Burada amacımız, akora ait bu 3 notayı peşpeşe çaldırmak olduğu için bu paramatre bizden bu 3 notanın C major gamı üzerindeki yerlerini belirten 3 rakam istemektedir.

```
C# - D - D# - E - F - F# - G - G# - A - A# - B
 1 - 2 -  3-4-5-6  -7 -  8-9-10-11
          I         I
          *         *
          4         7
```

Yukarıda anlaşılacağı gibi, E ve G notalarına ait sıralama numaralarını bulduk. Bu numarayı hesaplarken başlangıçtaki C notasını hesaba katmadık. Şimdi elimizde iki rakam var 4 ve 7. Bu rakamlar bizim majör akorumuza ait koddur. Artık hangi notaya ait "AA" parametresine 47 rakamını yazarsak o notaya ait major akorunu basmış oluruz. Bu yöntem ile, en çok kullanılan akorlan bu programda basabilmekteyiz. Ancak bu durum sadece sentetik enstrümanlarda geçerlidir.

VV: Enstrümanı vibrasyona sokar. Bu parametre de, iki rakamdan oluşmaktadır. İlk rakam Vibrasyon salınımının uzunluğunu belirtir ve 0 ile $E arası bir değer alır. İkinci değer ise vibrasyonun hızını belirtir. Bu rakam ise 0 ile $F arası bir değer alır.

P: Bu parametre, faz kaydırması efektinin hızını girmemizi sağlar. Parametre 0 ile $F arası bir değer almaktadır. "0" değerinin hiç bir etkisi olmamaktadır. Sentetik seslere faz kaydırması uyguladığımızda, özellikle solo enstrümanlarında işe yarayan müthiş bir efekt elde etmiş oluruz.

VVV: Notaya ait ses şiddeti seviyesini girmemizi sağlar. İlk haneye 3 değişik harf girebilmekteyiz. Diğer iki hane ise, bu parametreler ile ilgili 0 ile $40 arası bir değer almaktadır.

5: Ses seviyesini belirli bir seviyeye kitlememizi sağlar.

U: Ses seviyesini en son durumdaki seviyeden belirtilen hızda yükseltir.

D: Ses seviyesini en son bulunduğu seviyeden belirtilen hızda düşürür.

PPP: Belirtilen notayı başka bir tınıya veya notaya doğru kaydırır. Buna "Portamento" denir. Parametrenin ilk hanesi S, U ve D olarak üç alfenümerik değer alır. Diğer iki hane ise portamentonun hızını belirleyen 0 ile $7E arasında bir değer alır.

U: Yukarı doğru tınıyı kaydırır.

D: Aşağı doğru tınıyı kaydırır.

S : En son girilen notadan bu satırda girilen nota değerine doğru kaydırma yapar.

ÖRNEK;
G (Sol) notasından A (La) notasına kaydırma yapmak istiyoruz.

```
0  G-2 0100000000000
1  A-2 010000000S03 .. > kaydırma
                         işleminin hızı.
     I    ---- ..... > kaydırılacak nota değeri.
```

Bu pencerede kullanılan özel tuşlardan biri, "TAB" tuşudur. Kursor'u herhangi bir notaya ait parametrelerden birine getirip bu tuşa basarsak, parametreye ait kodlar ve sayılar silinip yerine "—" işareti gelir. Bu durumda, nota çalınırken daha evvelce değiştirilmiş olan bu parametre sıfır hale getirilmiş olur ve böylece bu nota daha evvelki efekten etkilenmemiş olur. Eğer kursor'u notaların bulunduğu haneye getirip bu tuşa basarsak, pattern'imizin sonu artık üzerinde bulunduğumuz notanın bulunduğu yer olur. Ama bu olayda parçadaki tüm patternler etkilenmez. Eğer tab tuşuna tekrar basarsak, paternler eski $40'lık uzunluklarına geri dönerler. Bu olay sayesinde değişik ölçülerde parçalar yapabiliriz. Hatta 13/16lık ölçüde bile-
şimdi patternler ile ilgili genel düzenleme ile ilgili komut ve seçenekleri görelim.

Pattern:
Pattern display'i o sırada üzerinde bulunduğumuz pattern'e ait numarayı gösterir.

Cut (Pattern) :
Üzerinde bulunduğumuz pattern'i keser çıkarır. O pattern artık boş olarak kalır.

Copy (Pattern) :
Üzerinde bulunduğumuz pattern'i hafızaya alır.

Paste (Pattern) :
Hafızaya aktarılmış pattern'i o sırada üzerinde bulunduğumuz pattern'in bulunduğu yere basar.

Channel :
O sırada üzerinde bulunduğumuz pattern'in hangi kanalında çalışıyorsak o kanala ait rakamı burada görebiliriz.

Cut (Channel):
O sırada üzerinde çalıştığımız pattern'e ait üzerinde bulunduğunuz kanalı siler.

Copy (Channel) :
Üzerinde bulunduğunuz kanalı hafızaya alır.

Paste (Channel) :
Hafızaya aktarılmış bir kanalı başka bir kanala basar.

Audio ON - OFF:
O sırada bulunduğunuz kanalı açar veya kapatır.

Play:
Bu komut ile o sırada üzerinde bulunduğunuz patern'i dinleyebilirsiniz.

Stop:
Pattern'in çalmasını bu komut ile durdurabilirsiniz. Ayrıca şunu belirtmeliyim; gerek pattern'in gerekse parçanın çalımı sırasında eğer herhangi bir tuşa basılırsa otomatik olarak parça durur.

Load:
Daha önceden bilgi kayıt ortamlarında sakladığınız patternleri bu komut ile çağırabilirsiniz.

Save:
O sırada üzerinde bulunduğunuz pattern'i herhangi bir bilgi kayıt ortamında bu komut ile saklayabilirsiniz.

JAM CRACKER ÜZERİNE:
- Program bilgi kayıt ortamı olarak 1 HARDDISK, 3 tane de Floppy Disk Sürücü görebilmektedir.
- Eğer programın bulunduğu diskette "FONTS" directory'si içinde BEEPFONT'u yoksa, program çalışmaz.
- Editör programının haricinde, diskette Assembler programcıları için bir Replay source'u ve bir de Module Player'i bulunmaktadır.

JAM CRACKER; şu ana kadar rastladığım en doyurucu ve son derece pratik programlar arasında hemen yerini aldı. Eğer parametrelere hakkıyla hakim olursanız, bir orkestra sound'una erişmeniz içten bile değildir.

Bu ayki sohbetimiz de buraya kadar. Umarım bu ayki program sizi epeyce heveslendirmiştir. Unutmadan mutlaka bu programda yapılmış DEMO parçalan dinleyip incelemeyi ihmal etmeyin. Bir başka yazıda karşılaşmak ümidiyle HOŞÇAKALIN !!!!!.

CEM GENCER

Tekrar selam! Bu ay **Sculpt / Animate 4D** programına tabii ki kaldığımız yerden devam edeceğiz. Fakat önce biraz genel konulardan bahsetmek istiyorum. Bunların çoğu ya Desktop Video ya da animasyon ile ilgili bazı programlar.

Bu aydan itibaren animasyon konusunu daha detaylı inceleyeceğiz. İlk olarak bu konuyla ilgili geniş bir terminoloji veriyoruz. Ayrıca dergimizin diğer sayfalarında **Pixel 3D** isimli 2D-3D çevirici programının da kısa bir açıklamasını bulabilirsiniz. Derginin gelecek sayısında da **Pro Video CGI VideoTitler** programına değineceğim. Bu program sayesinde çok güzel efektler kullanarak jenerikler hazırlamak mümkün.

İki boyutlu animasyonlar ve çizgi film konularını *Gökhan Şener* üslenmiş durumda. Bu sayede köşemizi ikiye ayırmış olduk. Bu bir bakıma daha iyi oldu, çünkü çizgi filme meraklı arkadaşlar da her zaman isteklerine uygun bir yazı bulacaklar. Bu konuda ilk açıklanacak programlar fuarda gelmiş olan **Disney Animation Studio** ile herkesin merak ettiğini sandığım **Deluxe Video** programları olacak.

Televizyonda gün geçtikçe Amiga kullanımı artmakta. Buna en basit örnek Reklamlar logosu ve bunun hareketi geliyor. Farkettiyseniz bu basit hareket Deluxe Paint kullanılarak yapılmış. Fakat **Super Channel** gibi uydu kanalları Amiga'yı daha da profesyonel kullanarak video küpleri ve baş döndürücü animasyonlar hazırlamakta. Umarız yakında ülkemizde de böyle kaliteli animasyonlar yapabilecek arkadaşlar çıkar.

Her neyse, bu kadar laf salatası yeter. Daha fazla canınızı sıkmadan hemen programımıza geçiyoruz.

S C U L P T / A N I M A T E 4D
maceranın tadı...

Geçen ay Edit menusunun Modify altmenüsünü elimden geldiğince size anlatmaya çalıştım. Fakat bu alt-menüde animasyon işine yarayan Modify Take fonksiyonunu bıraktım. Nedeni de aklınızı daha fazla karıştırmak istemeyişim. Bu fonksiyonu Sculpt ile animasyon konusuna ineceğimiz zaman detaylı olarak anlatacağım. Bu ay ise **Edit** menusunun tamamını bitirmeye çalışacağım.

Objeleri yarattığımızda bunlar bazen istediğimiz boyutlarda olmayabilir. Bu yüzden objelerin ya da belli bazı yüzeylerin boyutunu değiştirmemiz gerekebilir. Bu işi **Edit / Do / Expand** *<sağ Amiga>* + *<X>* seçeneği bizim için gayet hızlı bir şekilde yapabilmekte. Bu sayede grabber kullanarak eğri ya da oransız yüzeyler oluşturmamanız sağlanmış olur.

Seçeneği kullanmak için boyutları değiştirilecek yüzeyleri oluşturan noktaları seçmemiz gerekli. Bundan sonra fonksiyonumuzu çağırdığımızda karşımıza bir pencere çıkacak. Burada yüzeyi 1/2 ya da 2 oranlarına göre boyutunu kolaylıkla değiştirebilirsiniz. Bu iki gadget arasında kalan iki sürgü sayesinde boyut değiştirmeyi elle ayarlayarak yapabilirsiniz. Üstteki sürgü hassas, alttaki ise kaba ayarlamaları yapmak için kullanılır. Pencerenin üst kısmında da bir gadget var. Bunun sayesinde boyut değiştirme işleminde merkez karşılaştırmanın neye göre yapılacağı belirtilmiştir. Buradaki gadget'e her basışınızda bu konumunu değiştirecek ve sırayla Cursor, Centroid ya da Center olacaktır. Cursor konumunda merkez koordinat işaretçisinin bulunduğu yer olacak. Centroid objenin genel ağırlık merkezi kullanılacağı anlamına gelmekte. Center ise objenin merkezinin merkez olarak kullanılacağını belirtir. Basit obje ya da yüzeylerde bunlar pek farketmez. Ama kompleks bir obje yarattığını/da bunlar sonucu bir hayli etkileyebilirler. Bunun için bir karışık yüzey yaratarak, bunun boyutunu değişik konumlarda teker teker değiştirin ve farkı gözlerinizle görün.

En altta E/W *(doğu/batı penceresi),* N/S *(kuzey/güney penceresi)* ve U/D *(üst1 alt penceresi)* ibarelerini taşıyan üç mod tanımlama gadget'i bulunmakta. Bunların hepsi çift konumlu çalışmakta ve Yes *(mod açık)* ya da No *(mod kapalı)* seçeneğine izin vermekteler. Bunlar sayesinde yüzeyin istenilen yönde genişlemesini ya da ufalmasını engelleyebilirsiniz. Bu modların üçü de açık konumda iken objenin boyutunu değiştirirseniz, her üç eksende de objenin boyutu değişmiş olacak.

İkinci fonksiyonumuz **Edit / Do / Subdivide** *<sağ Amiga>+<D>*. Bunu kullanımı gayet basittir. Basit bir temel objeyi kullanarak *(Primitives)* daha detaylı bir obje yaratmak istediğimizde bunun nokta sayısını arttırmamız gerekebilir. Bunun

için de en sağlıklı yöntem her kenar çizgisi üzerine istenilen sayıda nokta eklemek ve yüzeylerin program tarafından görülebilir olmasını sağlamak için bunları üçgenlere ayırmaktır. **Sculpt / Animate 4D** programının bu tarz diğer programlara benzemeyen bir diğer özelliği de üçgenler kullanılmadan yaratılan bir yüzeyin şeffaf olması yani bu yüzeyi görmemesidir. Bu yüzden kapalı olacak tüm yüzeyler üçgenler kullanılarak yapılmalı. Eğer objeye ait yüzeylere elle nokta eklerseniz ve bir de bunları üçgen oluşturacak şekilde tekrar düzenlemeye çalışırsanız; hem zamanınız kaybolur, hem de karışık objelerde işin içinden çıkamayabilirsiniz. Bunun için Subdivide fonksiyonu seçilmiş olan doğruların üzerine birer nokta ekleyecek. Eğer doğrular arasında bir yüzey varsa, bu da bölünecek ve tekrar bir yüzey oluşturulacak şekilde düzenlenecek.

Edit / Do / Spin yardımıyla yüzey ve noktaları bir eksen üzerinde istediğiniz bir açıda döndürüp, bu arada dönme adımlarının her birinde yüzey yaratabilirsiniz. Diyelim ki bir halka yaratmak istiyorsunuz. Bunun için U/D penceresini seçerek bir daire yaratın ve **Zoom out** gadget'ini kullanarak bakış mesafesini artırın. Tüm noktaları seçtikten sonra aynı pencere içinde ortalara bir yere klik edin ve fonksiyonu çağırın. Sizden iki değer istenecek; bunlardan ilki adım sayısını, ikinci ise dönüş açısını belirler. Adım sayısı olarak istediğiniz bir değer girebilirsiniz. Bu, halkamızın köşelerini belirler. Açıyı da *(tam bir halka yaratmak istediğimizden)* 360 derece girmeliyiz. Program, seçilmiş olan nokta ve doğruları belirlenen açıda ve adım sayısı adedinde döndürür ve böylece halkamız oluşturulur. Bu sırada her bir adımdaki noktalar bir önceki halkadakilerle birleştirilir. Adım sayısını halka üzerindeki kesitler olarak da düşünebiliriz. Koordinat göstergecinin pencere içindeki y konumu, dönüş eksenini belirlemek için kullanılır. Dönüş ekseni, göstergeçten geçen görünmez bir eksendir.

Edit / Do / Fiil ise kenarlarını seçerek belirlediğiniz çokgenin görülebilir hale gelmesi için bunu üçgenlere ayırır.

Bundan sonraki fonksiyonumuz **Edit / Do / Reflect:** bu da kullanımı son derece basit bir tool. Tekrar **Spin**'de olduğu gibi noktaları seçip bir eksen de belirledikten sonra bu fonksiyonu çağırırsak eksenimizin diğer kısmına objenin simetrik **bir** kopyası ***(ayna yansıması gibi)*** **çıkacak. Bu** sayede simetrik \a **da quadrik** ***(dört yönde simetri)*** objelerin yaratılması çok çok daha kolay olmakta.

Edit / Do / Make helix yardımıyla bir spiral ya da helezon yaratabilirsiniz. Bunun için ikiden fazla noktadan oluşan bir eğri seçmeniz gerekli. Program size bir tam dönüşteki adım adediyle toplam dönüş adedini soracak. Spin'de olduğu gibi koordinat göstergeci temel dönüş eksenini tanımlamak için kullanılır.

Edit / Do / Make spline ile bir eğriyi, spline *(matematiksel eğri)* olarak tanımlayabilirsiniz.

Edit / Do / Make path ile bir eğriyi bir objeye ya da kameraya ait yol olarak tanımlayabilirsiniz. Bunun için eğrinin tüm noktalarını deselect edin ve koordinat göstergecinin eğrinin *(yolun)* ilk noktası üzerine getirin. Bu sayede yolun ilk ve son pozisyonlarını otomatik olarak tanımlamış olursunuz. Eğer yol kapalı bir çokgenden oluşuyorsa hareketin başlangıç noktasından bir sonraki noktayı seçmeniz ve ardından da koordinat göstergecini ilk pozisyona getirmeniz gerekli. Bu sayede hareketin yönünü tanımlayabilirsiniz.

Fonksiyonu çağırdığınızda eğri yol *(path)* halini alacak ve ana resim hesaplanırken, resim de görünmez olacak. Animasyon yaparken bu fonksiyon devamlı işinize yarayacaktır.

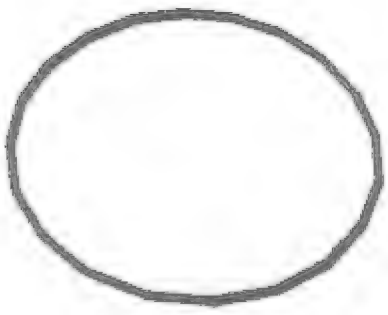
Edit / Do / Show path position ile koordinat göstergecine en yakın olan yol tanımlamasının başlangıç koordinatı, pencerenin ortasına gelecek şekilde gösterilir.

Edit / Do / Hide selected vertices ile seçmiş olduğunuz noktaları bir süre için görünmez yapabilirsiniz. Bu sayede bir objenin detay çalışmalarını daha kolay yapabilirsiniz. Daha sonra da **Edit / Do / Reveal hidden vertices** ile görünmez yaptığınız tüm noktaları tekrar görünür hale getirebilirsiniz. Unutmayın, **hide** ile görünmez yapılan noktalara ait doğrular da görünmeyecektir.

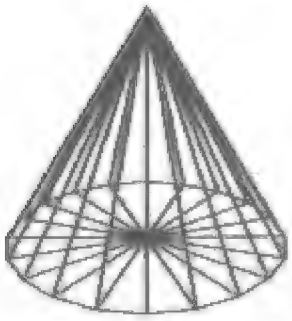
Edit / Do / Make Tri-view big ile üç eksende obje izdüşümlerinin görülmesini sağlayan pencereler büyültülür ve detayların görüntülenmesi sağlanır. **Edit / Do / Make Tri-view small** ile de pencereleri tekrar eski boylarına dönüştürebilirsiniz.

Eh. **Edit Do alt-menüsünü** de bitirmiş **olduk: şimdi** sırada yukarıda da belirttiğim ait-menü olan **Edit / Add** var. Burada yeni objeler yaratırken kullanabileceğiniz **temel** objeler *(primitives)* bulunmakta.

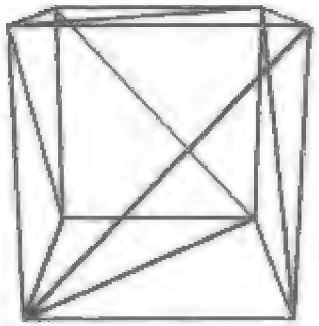
Edit Add / Duplicate yardımıyla seçilen tüm nokta ve doğruların aynı boyutta bir kopyası yaratılır. Bu arada yaratılan noktalanın koordinatları orijinal objenin noktalarının koordinatlarıyla aynı olacağından iki obje üst üste binmiş durumdadır. Yeni objenin yerini değiştirmek ol-



Şekil 1 - DAİRE



Şekil 2 - KONİ



Şekil 3 - KÜP

dukça basittir. Sadece grabber'ı kullanmak **yeterlidir.** Dikkat edin, grabber'ı **noktalan seçmeden** kullanmalısınız; çünkü **kopya obje** yaratıldığında, otomatik **olarak tüm** noktalar deselect edilir ve **sadece kopyaya** ait noktalar seçilir.

Bundan sonraki tüm fonksiyonlar temel **objeleri** tanımlar; bunlara aşağıda kısa **olarak** değineceğiz. Bütün bu temel **objeler o** anki pencere boyutuna tam uyacak büyüklükte yaratılır.

Sphere = Küre. Sizden bölünme adedi istenecek. Bu değer ne kadar büyük olursa, noktalar o derece artacak ve obje daha yuvarlak gözükecektir. Dikkat edin, 2 değerinden yüksek sayılar çok fazla nokta yaratacak ve belki de hafızanız buna yetmeyecektir. En ideal değerler 0, 1 ve 2'dir.

Hemisphere= Yarım küre. Burda da alt bölünme değeri girilmeli.

Cube= Küp

Prism= Prizma

Disk= Dairesel yüzey, çemberden farkı yüzeyin doldurulması.

Circle= Çember

Cylinder= Taban ve tepesi kapalı silindir.

Tube= Taban ve tepesi açık silindir, boru.

Cone= Tabanı dairesel koni

Edit / Add / Lamp *<sağ Amiga>+<L>* yardımıyla sahneye lamba ekleyebilirsiniz. Lamba, koordinat göstergecinin bulunduğu koordinata koyulmaktadır.

Edit / Add / Vertex *<sağ Amiga>+<N>* ile sahne içinde koordinat göstergecinin bulunduğu yere nokta eklenebilir. Bu işi ayrıca sol mouse tuşunu basılı tutarken sağ tuşa da basarsanız yapabilirsiniz.

Edit / Add / Edges ile seçilen iki nokta arasına doğru bir çizgi *(kenar)* ekleyebilirsiniz.

Edit / Snap / Cursor to vertex *<sağ Amiga>+<V>* ile koordinat göstergeci, en yakınındaki ilk noktayı işaret edecek konuma gelir. **Edit / Snap / Cursor to center** ile koordinat göstergeci seçilen noktaların geometrik ortasına getirilir. **Edit / Snap / Cursor to centroid** ile koordinat göstergeci seçilen noktaların ağırlık merkezine getirilir. **Edit / Snap / Cursor to grid** *<sağ Amiga>+<G>* ile de koordinat göstergecimiz en yakın grid kesişim noktası üzerine getirilir.

Edit / Snap / Selected vertices to grid yardımıyla seçilen tüm noktalar en yakın grid kesişim noktaları üzerine getirilir. **Edit / Snap / Connected vertices to sphere,** noktaların dairesel olarak yerleşimini sağlar. Koordinat göstergecinin üzerinde bulunduğu nokta ve buna bağlı tüm noktaların konumları bir küre üzerine yapışacak şekilde değiştirilir. Hayali kürenin merkezini koordinat göstergeci tanımlar.

Edit / Snap / Selected vertices to plane ise seçilen tüm noktaları bir yüzey üzerinde olacak şekilde yerleştirir. Bunun için noktaların yarısından fazlasının düz bir zeminde olmaları *(taban koordinatlarının aynı olması!)* gerekmekte.

Animasyonlarda bazı objelerin gruplandırılması ve bu gruplara ayrı ayrı isimler verilmesi gerekebilir. Bu sayede bir objeyi teker, teker noktalarına klik ederek değil de, sadece isimlerine klik ederek seçmek mümkün olabilmekte. Ayrıca yanlış nokta seçerek animasyonu bozmak da bu sayede engellenmiş olur. Bu yönteme hiyerarşi *(hierarchi)* denmekte. Fakat bu teknik bununla da kalmıyor. Bazı temel objeler kullanılarak karışık objeler yapıp bunların

hepsine bir isim verdiğimizi düşünelim. Bu durumda tüm temel objeler genel objenin alt objeleri olacaktır. Genel objeyi hareket ettirdiğimizde buna ait alt objeler de hareket edecektir. Genel objeye doğrudan ya da dolaylı olarak yapılan tüm işlemler alt objeleri de direkt etkileyecektir. Fakat alt objelerden birini modifiye ettiğimizde genel obje yine aynı kalacak, sadece değiştirilen alt objenin bulunduğu kısımda ufak bir değişiklik göze çarpacaktır.

Hiyerarşiyi bir disketin directory'si gibi düşünebiliriz. Ana directory, temel objeleri tanımlamak içindir. Diskette de ana directory'de programlar ve varsa alt direetory'ler bulunmakta. Temel objelerin de varsa alt objeleri vardır. Daha da alt objeler yaratmak mümkün. Yazımın ilk bölümünde de zaten hiyerarşiye insanı örnek vermiştim. Bu örneğe göre insan temel obje, kollar, bacaklar ve kafa 1. derece alt obje olmaktaydı. Parmaklar, burun ya da ağız gibi ek objeler 2. derece alt obje sınıfına girmekteydi. Bu dallanmaları istediğimiz ve hafızanın el verdiği kadar ileriye götürebiliriz.

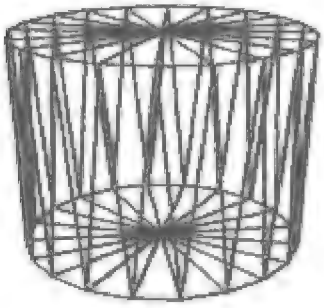
Hiyerarşi kullanarak objeleri isimlendirmek için işe temel objelerden başlamak lazım. Tüm temel objelere isim verdikten sonra giderek alt objelere inebiliriz. Aşağıda da bu işi nasıl yapabileceğiniz anlatılmakta.

Sahnedeki tüm temel objeler, alt objeler, yollar, ışıklar ve kamera pozisyonları tanımlandıktan sonra artık bütün bunlara birer isim verebiliriz. Tabii isteyenler isimlendirme işini objeyi yaratırken de yapabilirler. Bu sayede karmaşa engelleneceği için ikincisi daha sağlıklı bir yöntemdir. Fakat biz örneğimize dönelim, isimlendirmeden önce hiyerarşi penceresinde tüm isimleri hazırlamamız gerekli. İşe temel objelerden başlamamız gerektiğini daha önce de belirtmiştim. Fakat bu temel objeler hareket edecekse *(hir yola bağlıysa)* bu sefer temel obje yol olacak. Yol da bir hak ima objedir. Çünkü birbirlerine bir şekilde bağlı olan noktalardan oluşmakta. Demek ki isim tanımlama işine ilkönce, *(eğer varsa)* objeye ait yoldan başlanılır.

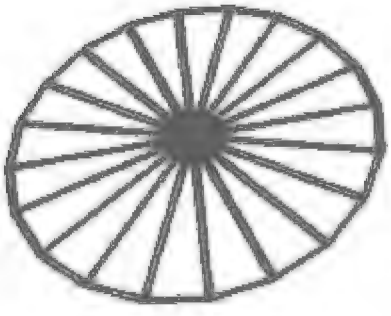
Bu durumda *'Add Name'* gadget'ına yolun ismini yazmalıyız. Burada **RETURN** tuşuna bastığımız anda isim pencerenin sağ yarısında bulunan kutulardan birinde alfabetik sıraya göre gözükecek. Tüm yolların ismi tanımlandıktan sonra aynı şekilde bir yola bağlı olmayan tüm temel objelerin ve sahnedeki ışıkların isimleri de aynı şekilde tanımlanmalıdır. Ardından yollara ait temel objelerin isimlerini girmemiz gerekli. Bunu da **'OFF SPRING'** gadget'ına klik ederek halletmemiz gerekli. Bu gadget'a bastığımızda yol ismi **'Parentage'** kutusunda gözükecek. Bu, ismi bu kutuda gözüken obje üzerinde çalıştığınız anlamına gelmekte. Artık temel obje isimlerini de rahatlıkla girebiliriz. Aynı şekilde varsa daha da alt derece alt objelerin isimlerini aynı şekilde girmemiz gerekli. Fakat isimleri girerken dikkat etmeniz bazı konular var:

1 İsimler 10 karakterden uzun olamaz. Zaten **'Add name'** gadget'ında 10 karakterlik yer var.

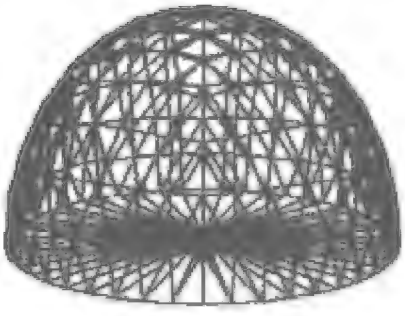
2 İsimlerde kullanılan karakterlerin büyük ya da küçük olması farketmez; program bütün karakterleri büyük harfe çevirir. Bu, alfabetik sıralama için gereklidir.



ŞEKİL 4 - SİLİNDİR



ŞEKİL 5 - DİSK



ŞEKİL 6 - YARIM KÜRE

3 Bir obje grubunda *(Offspring kullanıldığında)* bir isim aynı anda iki farklı obje için tanımlanamaz.

4 İsimler obje değişimi kullanılmadığı sürece bir sayıyla başlayamaz. Obje değişiminde de isim başında numara kullanımı belli kurallara bağlıdır:

a) İsimde sadece bir sayı ve hemen arkasından da isim varsa, bu obje sadece numarasını verdiğiniz animasyon karesinde gözükecektir. Diğer tüm karelerde bu obje görünmez olmakta *(örnek: 17kuş, kuş 17. karede gözükür).*

b) İsimden önce bir < - > *(eksi)* işaretiyle ayrılmış iki sayı varsa, ismi belirtilen obje, belirtilen iki animasyon karesi arasında kalan tüm karelerde gösterilir *(örnek: 25-63Amiga, Amiga objesi 25. frame ile 63. frame arasındaki tüm karelerde gözükecektir).*

c) İsimden önce < / > işaretiyle ayrılmış iki sayı ismi verilen objenin numarası verilen ilk frame'den itibaren ikinci sayının belirttiği aralıklarla gözükür *(örnek: 12/8insan, insan isimli obje her seferinde 8 kare atlayarak 12., 20., 28., 36. ... frame'lerde gözükür).*

5 İsimde harf, sayı, < . > (nokta), < _ > *(alt çizgi, <SHIFT>* + < ->),<-> ya da < # > işaretleri dışında karakter kullanılamaz. İsim içinde boşluk olmamalıdır.

6 Temel objeler için en fazla 16. derece alt objeler tanımlanabilir. Fakat size 5 ya da 6 da yetecektir.

7 Bir obje grup tanımlamasında daha alt grupların toplam adedi 255'i geçmemelidir.

8 **LOCATION** ve **TARGET** isimlerini obje için vermemeye çalışın. Bu isimler kamera yeri ve kamera bakış tanımlama noktalan için ayrılmış özel isimlerdir.

Bu kurallardan birine uymadığınız taktirde ya animasyonunuz hatalı olur ya da verdiğiniz isim kabul edilmez, tekrar girmek zorunda kalırsınız.

İsimlerin yazılı olduğu kutunun yanındaki dikey kaydırma çubuğu ile isimleri, sayıları 9'dan fazla ise yukarı ya da aşağı kaydırmak için kullanabilirsiniz. **'Cut*. 'Copy'** ve **'Paste'** kutucukları ismi ve buna ait noktalan tanımlanmış olan bir objeyi, hızlı olarak kopyalamaya yarar. Bunun için obje ismini **offspring** gadget'inin hizasına getirin ve 'Copy' gadget'ına klik edin. Daha sonra hafızaya alınan bu objeyi başka bir yere koymak için sadece **'Paste'** gadget'ına klik etmeniz gerekli. **'Cut'** gadget'ı da 'Copy' gibi çalışmakta; tek farkı orjinal objeyi silmesi. Bu sayede yanlış bir obje grubunda bulunan bir alt objenin grubunu rahatlıkla değiştirebilirsiniz. **'Rename'** gadget'ı bir obje isminin değiştirilmesini sağlar. **'Erase** Name' ile bir ismi silebilirsiniz.

İsimleri hazırladıktan sonra anık belli noktalar kümelerini isimlerle bağlaştırarak

isimlerinin tanımlamasını bitirmeye geldik. Tüm noktaları **'Deselect'** ettikten sonra isim vermek istediğiniz obje ya da alt objeye ait noktaları seçin ve **Edit / Name / Selected vertices** fonksiyonunu çağırın. İsimlendirme penceresi karşınıza çıkacaktır. Burada **'offspring'** ve **'parentage'** gadget'larını kullanarak noktalar için daha önceden belirlediğiniz bir ismi seçin. 'OK' gadget'ına da klik ettikten sonra, o noktalar kümesinin ismi tanımlanmış olur. Anık isim penceresini tekrar karşınıza çıkarsa ve tanımladığınız isim **'Offspring'** hizasındaysa bu gadget'ın hemen üzerindeki ok ve yazı **'vertices'** konumunda olacaktır. Eğer bir yol tanımladıysanız bu yazı **'Path'** konumunda olmalıdır.

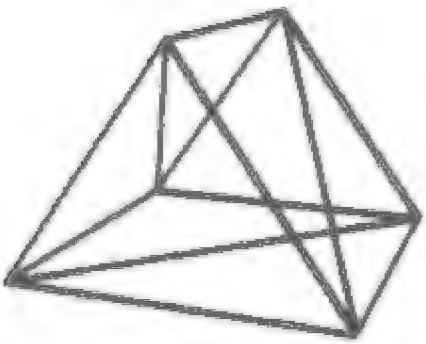
'Connected vertices' ile koordinat göstergecinin üzerinde bulunduğu noktaya bağlı tüm noktalara bir isim tanımlayabilirsiniz. **'Indicated path'** koordinat göstergecinin üzerinde bulunduğu yola, **'Indicated lamp'** ise göstergecin üzerinde bulunan lambaya isim vermek için kullanılmalıdır.

İsim hazırlama ve tanımlama konusu da burada kapanmış oldu. Artık Edit menüsünde iki basit alt-menü ve bunların seçenekleri kaldı. **'Grid'** alt-menüsüyle pencerelerdeki grid *(ızgara)* çizgilerini açıp kapayabilirsiniz. Bunları ölçü alırken referans olarak kullanabileceğinizden açmanızın faydası vardır. Grid'i açmak için On seçeneğini seçtiğinizde karşınıza bir pencere çıkacak ve sizden grid çizgileri arasındaki birim uzaklığı girmenizi isteyecektir. Buraya istediğiniz değeri girebilirsiniz, fakat 1000 değeri en uygun değerdir. Zemin kareli yapıldığında *(daha sonra göreceksiniz)* grid size zemin karelerinin boyutunu 3 pencerede de görmenizi sağlamaktadır ve ayrıca 1000 değeri yaklaşık olarak zemin kareleriyle aynı boyutda görülür.

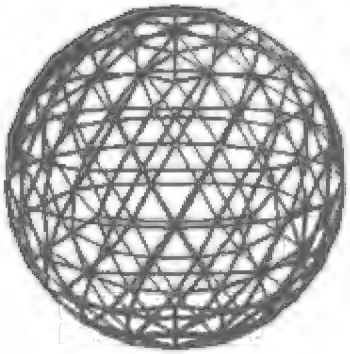
Edit / Coordinates fonksiyonu koordinat penceresini açmanızı sağlamakta. Bu tool'u seçtiğinizde sizden pencerede virgülden sonra kaç basamağın gösterileceği istenmekte. Buraya size en uygun değeri girebilirsiniz *(en fazla 9).* Ekranın sağ üst köşesinde belirecek bir pencerede artık koordinatları görebilirsiniz. Burada yine sizin belirleyebileceğiniz bir sıfır noktasından o anki noktaya olan uzaklık üç eksen için de devamlı olarak gösterilmekte. Değerlerden biri eksi olduğunda bu noktanın ters yöndeki uzaklığını belirtir.

Sıfır noktası *(origin)* sahnenin merkezini tanımlamak için kullanılır. Koordinat penceresinde üzerinde çarpı olan gadget'a klik ettiğinizde koordinat göstergecinin gösterdiği yer sıfır noktası olacaktır. Ayrıca iki nokta arasındaki uzaklığı ölçmek için uzaklık ölçme gadget'larını da kullanabilirsiniz. Bunlar birbirlerinin tam simetriği gibi gözüken iki gadget'tır. Bunları kullanmak gayet basittir. Koordinat göstergecini ölçülecek mesafenin başlangıcına getirin ve soldaki uzaklık ölçüm gadget'ına klik edin. Şimdi koordinat göstergecini başka bir noktaya götürüp diğer gadget'a klik ederseniz aradaki uzaklık size bu iki gadget arasında kalan kutuda bildirilecektir.

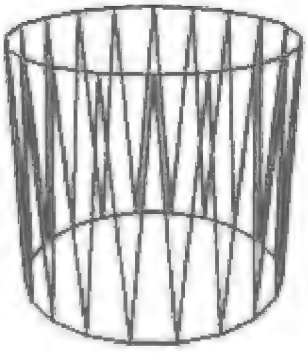
Eh, sonunda Edit menusunu de bitirdik. Bir sonraki sayıda Edit menüsüne komşu olan iki menüyü açıklamayı planlıyorum. Ondan sonra da artık animasyona girebiliriz. Zaten şu an bile gayet güzel objeler dizayn edebileceğinizden hiç kuşkum yok. Gelecek ay görüşmek üzere hoşçakalın ...



ŞEKİL 7 - PRİZMA



ŞEKİL 8 - KÜRE



ŞEKİL 9 - TIP

ANİMASYON VE VİDEO TERMİNOLOJİSİ

Cem GENCER

Merhaba! Geçenlerde gittiğim bir video kayıt stüdyosunda konuşulanları anlamakta biraz zorlandım. Nedeni de burada çalışanların bilmediğimiz bir sürü yabancı kelime kullanmalarıydı. Kısa süren bir araştırmadan sonra tüm bu terimleri öğrenmeyi başardım. Sizin de ileride karşılaştığınızda bunları araştırmakla zaman kaybetmenizi önlemek için bütün terimleri aşağıda kısaca açıkladım. Bu terimler en amatör olandan, en profesyonel stüdyoya kadar her video ya da animasyon gereken yerde kullanılmakta. Animasyon ve Desktop Video yazı dizimizde de aşağıda tanıtılan terimleri bir hayli sık kullanacağız.

İki kaynak video kullanılarak film birleştirme işlemine A/B EDITING denilmekte. Genelde iki video'nun sinyalinde oluşabilecek kayıpları engellemek ve geçişlerin iyi yapılabilmesi için bir video mikser/editörü kullanmakta fayda var.

ADO (Ampex Digital Opticals); televizyonda naklen yayınlarda kullanılmak üzere hazırlanan ve üretilen video işletim cihazlarından biridir. İçinde gelişmiş ve çok hızlı bilgisayar birimleri bulunan cihaz sayesinde ekranda resim rotasyonu, hareket ettirme, mozaik ve büyültüp küçültme gibi bazı görsel efektler kolaylıkla ve hızlı bir şekilde yapılabilmekte.

Bilgisayar grafikleri video kaydında kullanıldığı zaman eğri çizgilerde oluşan kırılmalara ***ALIASING*** adı verilir. Bu kırılma, piksellerin ekrandaki boyutuna oranla azalır ya da çoğalır.

ANTI ALIASING; bilgisayar grafiklerinde eğri çizgilerde oluşan kırılmaları kaldırmak için kullanılan bir yönteme verilen isimdir. Bu yöntemde kırılmayı yaratan pikselin yanına bir piksel daha konur. Konan ikinci pikselin rengi zemine ve kırılmayı yaratan pikselin rengine bağlıdır. Beyaz bir zeminde siyah çizgilerde oluşabilecek kırılmayı azaltmak için her pikselin yanına açık gri renkte piksel koymak gereklidir. Bazı çizim programlarında bu iş otomatik olarak gerçekleştirilir.

* Bit mapping: Bir resmi piksellerle yaratma ve tanımlama.

* Cel: Yapılmış olan bir animasyonun karelerinin her birini tanımlamakta kullanılır.

CHARACTER GENERATOR (CG); video kayıt ortamlarında başlık hazırlamak (Video-titling) için kullanılan birimdir. Amiga'da bu iş için özel olarak hazırlanmış programlar mevcuttur. Bu tür programların karakter fazlalığı, tüm CG birimlerinde olanlardan fazladır. Piyasada bulunan CG birimleri 2-3 değişik karakter setine sahipken, Amiga bize sonsuz sayıda karakter setiyle büyük bir hizmet sağlamakta.

Composite (birleşik) video sinyalinin renk bilgisini taşıyan kısmına ***CHROMA*** adı verilir.

CHROMA KEYING **veya** ***BLUE-BOX*** adıyla daha çok bilinen yöntem de, bir obje ya da canlıyı normalden farklı bir zemin üzerine hatasız oturtmak için kullanılır. Obje ya da canlı ilk önce mavi ya da yeşil bir zemin üzerinde filme alınır. Daha sonra resimde mavi ya da yeşil olan bölgeler kaldırılır ve sadece obje/canlı görüntüsü elde edilir. En son olarak da değişik yöntemlerle film başka bir film üzerine monte edilir. Bu sayede obje ya da canlının filmi, son verilen arka zemin üzerinde çekilmiş gibi gösterilir. Bu teknik bütün dünyada çok sık olarak kullanılmakta. Video sinyalinde renk, parlaklık ve senkronizasyon bir hat aracılığıyla aktarılır. Amerika'da çıkartılan bu standarda ***COMPOSITE*** (birleşik) ***VİDEO SİNYALİ*** standardı adı verilmiş.

Kamera, video ya da benzeri kaynak cihazlarından gelen Analog video sinyalini bilgisayarınızın anlayabileceği bir dile dönüştüren birimlere ***DIGITIZIER*** adı verilir. Bu şekilde bir video görüntüsü bilgisayara aktarmak ve burada renk ya da resim ile oynamak mümkün.

Bir kaynak video sinyali birden fazla alıcı cihaza gidecekse bu sinyalde kayıplar oluşur. Bu kayıplar, görüntüyü kötü yönde etkileyeceğinden bunu ortadan kaldırmak gerekir. Fakat video sinyalinde hem ses, hem de görüntü bilgisi taşındığından bunlar ayrıştırılarak güçlendirilmeli ve daha sonra da tekrar birleştirilmelidirler. Bu işi **de** ***Distribution Amplifier*** (dağıtım kuvvetlendiricisi) adı verilen birim yapar. Bu cihaz sayesinde video sinyali hem düzeltilir, hem de güçlendirilir. Video kopyalamalarda bu cihaz kullanılırsa, kasedin 4. ve 5. kopyası da kaliteli görüntü verecektir.

Yan yana iki farklı renkte pikselin göz üzerindeki etkisi ayrı ayn durdukları zamankine göre değişecektir. Bu sayede resimde var olmayan renkler de yaratılarak çok az renkle güzel resimler de hazırlanılabilir. Bilgisayarcılar arasında bu yönteme ***DITHERİNG*** denilir; ressamlar ve çizerler ise ***TRAM KULLANMA*** terimini kullanırlar.

Bilgisayar ekranında animasyonların daha akıcı gözükmesi için kullanılan bir yöntemlerden biri de, ***DOUBLE BUFFERING'***dir. Hafızada iki ekran açılır. İlk ekran gösterilirken ikinci ekranda tüm ge-

rekli eklemeler ve değiştirmeler yapılarak ikinci ekrana geçilir. Aynı anda da birinci ekrana eklemeler yapılacak ve hemen ardından da ilk ekran tekrar gösterilecektir. Bu sayede animasyondaki tüm çizim ve silme işlemleri gözükmeyen ekranda yapılacak ve sonuç görünür ekranda gözükecektir.

ENCODER ya da ***MODULATOR***, bilgisayarınızın RGB sinyallerini alarak bunlardan composite video sinyali yaratan cihaz verilen isimdir. Monitör yerine televizyon kullanmak istediğinizde ya da ekrandaki görüntüyü videoya kaydetmek istiyorsanız, modulator kullanmanız gereklidir.

EXTRA HALF-BRITE, **Amiga'nın 64** renk kullanımına izin veren çizim modu. Burada ilk 32 renkle son 32 renk temelde aynıdır. Fakat ikinci gruptaki renkler ilk gruptakilerin yarı parlaklıkta olanlarıdır. Bu yüzden bu modda çizim yaparken ilk gruptan olan bir rengi değiştirirseniz ikinci gruptaki karşılığı da değişecektir.

EXTRUSION, iki boyutlu bir resimden 3 boyutlu obje çıkarmak için kullanılan metoddur. Resmin köşeleri arkaya ya da öne doğru çekilerek yan ve arka yüzler yaratılır; bu sayede de objeye derinlik kazandırılır.

Videolarda ve bazı kameralarda silme ve kayıt işlemini birlikte yapan manyetik okuma/ yazma kafasına ***FLYING ERASE HEAD*** **denir.**

Komple bir video resmine ***FRAME*** adı verilmekte. NTSC sistemde, bu resimdeki 525 satır sani\c nin 1/30'luk süresinde oluşturulmakta.

Girişe verilen video sinyalinden Sync sinyalini kesip yerine bilgisayarın Sync sinyalini koyan cihaza ***GENLOCK*** adı verilir. Bu sayede girişteki video sinyali ile bilgisayarın video sinyali birleştirilerek bilgisayar resminin video görüntüsü üzerine ya da altına eklenmesi sağlanır. Filmler için başlık hazırlamada kullanılmaktadır.

GOURAND SHADING; **Henri** Gourand tarafından hazırlanan bir algoritmaya verilen addır. Bu algoritma sayesinde bir objeyi oluşturan yüzeylerin yansıttığı ışık güçleri ortalanarak poligonların arasındaki kenar çizgilerinin görüntüde yuvarlaklaştırılması sağlanmıştır.

HAM modu, Amiga'nın 4096 rengi aynı anda görüntülenmesini sağlayan grafik modudur.

HIDDEN-LINE REMOVAL **ve** ***HID-DEN-SURFACE REMOVAL*** işlemleri, kamera pozisyonuna göre objenin görünmeyen çizgi ve yüzeylerinin hesaplamalardan çıkarılmasıdır.

HIERARCHICAL MOTION animasyonlarda kullanılan bir yöntemdir. Objeler isimlendirilerek ana obje (1.derece), alt objeler (2. derece) ve daha alt objeler (3, 4. 5. ve 6. dereceler) arasındaki bağlar tanımlanır. Animasyon yapılacağı zaman sırf ana obje hareket ettirildiğinde, bu objenin tüm alt objeleri de aynı yön ve miktarda hareket edeceklerdir. Bu sayede birçok objeden oluşan büyük ve karışık objeleri hazırlamak ve bunları hareket ettirmek kolaylaşır. Bu yöntemde kullanılabilecek en basit örnek, insan vücududur. Gövde ana obje olarak tanımlanır. Daha sonra kollar, ayaklar ve kafa objeleri hazırlanınca bunlar 2. derece alt obje olarak belirtilir. Eller, ayaklar, kafadaki organlar 3. derece; parmaklar da 4. derece alt obje olacaktır. Bütün bu alt objeler artık ana obje olan gövdeye bağlıdır. Herhangi bir alt objeye verilen hareket, ana objeye bağlı olmadan gerçekleştirilir. Fakat bir objeye başka objeler bağlıysa (alt objeleri varsa), bunlar da hareket edecektir.

IFF (INTERCHANGE FILE FORMAT), Amiga'da grafik ve ses bilgi dosyalarının değişik programlar tarafından kullanılmasını sağlayan bir standarttır. Resimde IFF/1LBM (Interleaved Bitmap), ses bilgilerinde ise IFF/SMUS kullanılır.

IN-BETWEENING **ya da** ***TWEENING***, bir animasyon ya da çizgi filmde harekeli tamamlayan ve ana frame'ler arasında kalan karelere verilen isimdir. Fantavision gibi bazı programlar bu işi otomatik olarak gerçekleştirebilmekte.

Tarama ışınının hızının yarılanması ile satır sayısının iki katına çıkarılmasına ***INTERLACING*** denmekte.

KEY FRAME, bir animasyon ya da çizgi filmde referans olarak kullanılan karelerdir. Bu kareler sayesinde animasyonun sonucunu anlamak mümkündür.

Video stüdyolarında resimde bir 'delik' açmaya yarayan siyah-beyaz sinyale ***KEY SIGNAL*** adı verilir. Açılan bu deliğe Karakter jeneratörü kullanılarak yazı yazmak ya da başka bir video sinyali girmek mümkündür.

Bir video sinyalini başka bir video sinyali üzerine bindiren birime ***KEYER*** adı verilir. Bu birim Genlock'lann içinde mevcuttur.

3 boyutlu ray-trace programlarında objenin görünmesini sağlamak için görüntüye ışık kaynakları ***(LIGHT SOURCE)*** eklemek gereklidir. Program, bu kaynakların şiddet ve rengine göre obje üzerindeki ışık kırılmalarını ve yansımalarını hesaplayacaktır.

Composite video sinyalinde parlaklık delerlerini taşıyan sinyale ***LUMINANCE*** denmekte.

Herhangi bir animasyon programı ile yaratılan sahnede kamera, çok büyük hızla hareket ettirilirse, objeler üzerinde bir görüntü bozulması oluşacaktır. Bu bozulmaya ***MOTION BLURRING*** **adı verilir.**

NTSC (National Television Standards Committee), başlıca Amerika ve Japonya'da kullanılan video sistemidir.

OVERSCAN, Amiga'nın çözünürlüğünü, kenar boşlukları kalkacak şekilde artıran grafik modudur. Şimdiye kadar en yüksek Overscan çözünürlüğü Deluxe-Paint 3.25 ile elde edilmiş durumda. Overscan açıldığında normal bir Lo-res ekran 384*290 piksellik çözünürlüğe ulaşmakta.

Mouse ya da grafik tablet kullanılarak videoda kullanılabilecek grafikler hazırlamaya yarayan cihaza ***PAINT BOX*** denmekte. Bu cihazı almak yerine Amiga'da herhangi bir çizim programını da kullanabilirsiniz.

PAL, çoğu Avrupa ve dünya ülkelerinde yaygın olarak kullanılan nörüntü standardıdır.

PHONG SHADING, **Phong** Bui-Tuong'un bulduğu bir ray-trace formülüdür. Bunun sayesinde objeye çarpan ışıklar ve ortamda bulunan ışıkların yansımaları hesaplanarak objenin köşeli görüntüsü minimum'a indirilir. Böylece ray-tracing yöntemi ile yuvarlak objeleri hesaplattırmanız da mümkündür.

PIXEL, bilgisayar ekranında görüntü sağlamaya yarayan ve değişik renklerde ışık yayabilen her

noktacığa verilen isimdir.

RAY TRACING, belli formüllerle bir resim hesaplamaya verilen genel isimdir. - Bu formüller ışık, obje yansımaları, yüzey materyali gibi konulan da kapsadığından ray-trace yöntemi kullanılarak yaratılan görüntü, gerçek hayattaki görüntüye çok yakındır. Bu yöntemin tek kötü yanı, sahnedeki ışık kaynaklarından çıkan her ışının teker teker hesaplanmasıdır. Bu da çok uzun bir zaman alabilmekte (3-48 saat).

Animasyonların hiçbir aksaklık olmadan gösterilmesine ***REAL-TIME PLAYBACK*** denmektedir.

Sahnedeki objelerin her obje yüzeyinde oluşacak görüntü yansımalarının gerçekçi olarak hesaplanmasına ve yüzeyin herhangi bir maddeyle kaplı olduğunu belirtmek için kullanılan hesaplara genel olarak ***REFLECTANCE MAPPING*** adı verilmekte.

Ekrandaki dikey ve yatay çözünürlüğü (piksel adedini) belirtmek için ***RESOLUTION*** terimi kullanılmaktadır.

Bilgisayar ekranında, istenen renkleri oluşturmak için kullanılan üç temel renk vardır. Bunlar istenilen oranlarda karıştırılarak 4096 renkten birini elde etmeniz gayet kolay. Bu üç renk kırmızı (R), yeşil (G) ve mavidir (B). Bir rengi oluşturan temel renk oranları bilgisayar R-G-B sırasıyla girilir. Bu yüzden de bu üç rengin kısaca adlan *RGB* olarak yerleşmiştir.

Video ve bilgisayarda görüntü sinyalinin tam olarak senkronizasyonunu sağlamak için kullanılan standarda *RS-170A* kodu verilmiştir. Bu standart sayesinde görüntü sinyali kaynakları arasında fazladan birime gerek olmadan alış-veriş yapmak mümkün.

Video stüdyolarında filmi kare kare hareket ettirmek ve bunun üzerinde değişiklikler yapmak için VCR cihazına bir bağlantı yuvasıyla bağlanan bir cihaza gereksinim **vardır.Bu** işi ***SINGLE FRAM ANIMATION CONTROLLER*** adı verilen cihaz yapmakta. Belli zaman süreçlerindeki görüntüleri hafızasına alarak bunları silmeniz, değiştirmeniz ya da yerine başka kareler kaydetmeniz mümkün.

Video kaynaklarından çıkan sinyalin sadece renk bilgisini ayarlamaya yarayan kontole ***SUBCARRIER PHASE*** denir ve ayar 0 ile 360 derece arasında yapılabilmektedir.

Video kaynak ve almaçlarını birbirleriyle senkronize edebilmek ve bu sayede genlock'un temel işlevini yapmayı sağlayan birime ***SYNC GENERATOR*** adı verilir.

Video sinyalinde resim ve satır başlangıçlarını belirleyen sinyallere ***SYNC SIGNAL*** (senkronizasyon sinyali) adı verilir. Ekran tarama ışını, bu sinyale göre ekranı taramaktadır.

Video kayıt cihazlarında belli noktalan işaretlemeye yarayan sinyale ***TIME CODE*** (zaman kodu) adı verilmiştir. Bu kod sayesinde filmin istediğiniz bir karesine çok kısa sürede ulaşmanız mümkün. Eski cihazlarda bu sinyaller boş bir ses kanalına ses olarak kaydedilirdi. Bu sisteme ***SMPTE TIME CODE*** denmekte. Fakat teknoloji geliştikçe yeni cihazlar ve yeni yöntemler yaratıldı ***VITC TIME CODE*** (Vertical Interval Time Code) artık bütün dünyada kullanılan standart bir sistem haline gelmiştir. Bu yöntemde markalama sinyalleri görüntünün üzerine kaydedilir.

Bilgisayarda hızlı ve akıcı bir animasyon yapmak için kullanılan yöntemlerden biri de, ***VEKTÖR GRAFİKLER***'dir. **Bu** yöntemde objeler temel noktalan kullanılarak üç boyutlu olarak görüntülenir. Tabii ekranda gözüken gerçek üç boyut değildir. Noktaların koordinatları bazı formüllerden geçirilerek üç boyutun iki boyuta yansıması bulunur ve bu yeni koordinatlar kullanılır. Vektör grafiklerde yüzeyler ve ışık hesaplanmadığı için sadece temsili bir resim elde edilir. Vektör grafikler de iki gruba ayrılır. Bunlardan ilki herkesin görmüş olduğu ***TEL VEKTÖR GRAFİKLERİ****'dir* (Wire-frame vector graphics). Burada sadece kenarlar ve noktalar çizilecektir. Yüzeylerin arkasında kalan çizgiler de gözükecektir.İkinci tip vektör grafikleri ise ***YÜZEY KAPLAMALI VEKTÖR GRAFİKLERİ****'dir* (solid vector graphics). Buralarda yüzeylerin derinlik değerleri göz önüne alınarak bir sıralama yapılır. Bakış noktasına göre en uzakta kalan yüzeyden en yakın yüzeye kadar sırayla tüm yüzeyler, önceden belirlenen renklerle boyanır.

Avrupa'da bir sürü korsan grubu, demolarında her iki tür vektör grafikli animasyonlar kullanmaktadırlar. Bunlar da, normal animasyon programlarına göre bir fark vardır. Animasyon karelerinin tüm hareketleri daha önceden hesaplanarak kaydedilir. Daha sonra ufak bir gösterici programla yapılan animasyon kullanılır.

Animasyonlarda objeyi oluşturan noktalara da isim verilmekte: ***POINT*** ya da ***VERTEX*** (çoğulu vertices) olarak tanımlanan noktaların arasındaki çizgilere de ***EDGE*** denmekte.

Bazı animasyonlarda bir objenin parçalanarak başka bir objeye dönüştüğünü görmüşsünüzdür. Bu işleme ***METAMORPHOSE*** veya ***METAMORPH*** adı verilmekte.

Bazı animasyon programlarında daha kolay ölçü alabilmek için ekran kare kare bölünür. Bunlara ***GRID*** denmektedir. ***OB SERVER*** terimi ise bazen kamerayı tanımlamakta kullanılmakta. Bir kareyi görüntülemek için kullanılan süre PAL sistemlerde 1/50 sn, NTSC'de ise 1/60 saniyedir. Bu süreye ***JIFFY*** adı verilmekte.

Belli görüntü karelerinin devamlı olarak ardarda gösterilmesine ***LOOP*** (döngü) modu adı verilmektedir.

Bilgisayarlarda yaratılan animasyonlar, disketlere kaydedilirken animasyonun her karesi teker teker kaydedilecektir. Fakat bu çok fazla yer tutacağından, genelde ***DELTA COMPRESSING*** adı verilen yöntem kullanılır ve animasyonun disketteki uzunluğu bir hayli düşürülür. Bunun için resimler sırayla birbiriyle ***EXOR*** işleminden geçirilerek fark resimleri ***(DELTA DATA)*** elde edilir. Daha sonra da bu fark resimleri sıkıştırılarak kaydedilir. Animasyon oynatıldığında, her kare tekrar EXOR'lanarak eski haline getirilir ve gösterilir.

Animasyon hazırlarken çok obje kullanılıyorsa, istenmeyen bir karmaşa ortaya çıkacak ve bu da animasyonu etkileyecektir. Bu karmaşayı önlemek için yaratılan objelere ve bunların parçalan olan alt-objelere isim vermek mümkün. Bu sayede hangi objenin hangisine bağlı olduğu da tanımlanabilir. Bu yönteme ***HIERARCHY*** denmekte.

Profesyonel video stüdyolarında renk değerlerinin açısal ve elektriksel olarak görülmesini sağlayan cihaza ***VECTORSCOPE*** adı verilir.

Video kayıt cihazlarına, stüdyolarda kısaca ***VTR*** (Video Tape Recorder) veya *VCR* (Video Cassette Recorder) adı verilmekte. Üstünde kayıt için kaset bulunduran el kameralarına ise ***CAMCORDER*** adı verilir. Bunların çoğunda kaydı izlemek için de bir siyah-beyaz ufak bir ekran vardır.

Video kayıt ortamlarında çoğu zaman elde olmadan görüntü netliği bozulabilir. Bu iyi kullanıldığında bazen gayet güzel efektler yaratmak mümkün. Fakat animasyonlarda görüntü gayet net olmaktadır. Görüntüyü video filmlerine benzetmek için kullanılan tekniğe ***MOTION BLUR*** denmekte.

OSCILLOSCOPE (Osiloskop) adı verilen cihaz sayesinde bütün elektriksel akımlar görüntüye çevrilir. Bu cihazlar daha çok profesyonel stüdyolarla elektronikçilerde bulunur. Stüdyolarda kullanılan modeller kolaylıkla video sinyal parçalarını (chroma, luminance, Sync sinyalleri) gösterebilecek şekilde modife edilmiş ve ***WAVEFORM MONITOR*** adı verilmiştir.

Video cihazlarında kasede kaydedilen sinyaller sabit değildir. Daha iyi kayıt ve okuma sağlamak için bu sinyalleri sabitlemek gerekmekte. Bu işlemi de ***TIME BASE CORRECTOR*** (kısaca TBC) adı verilen cihazlar yapmakta.

Video efekt cihazlarında geçen bazı efektlere de kısa adlar verilmiştir. Bunlardan en basitlerini aşağıda kısaca belirtmekte fayda görüyorum.

Sabit bir görüntüyü küçültüp hareketli bir video sinyal üzerine bindirildiği tekniğe PIP (Picture-in-picture) denmekte. Ekranda 3*3'lük bir matris şeklinde 9 kare resmi görüntülemek için ***NINE PICTURE STROBE*** adı verilen yöntem kullanılır. Sabit bir görüntünün parça parça kaybolarak aynı anda ekranda başka bir görüntünün oluşturulmasına ***DIGITAL DISSOLVE*** denmekte. Ekranın iki yarıya bölünerek bir kısımda sabit görüntü gösterilirken diğer tarafta da hareketli film gösterilmesine ***SPLIT SCREEN*** denmekte.

Superbase PROFESSIONAL

MAHMURE ÜNYELİ

Merhaba... Dergimizin birinci sayısı ile başlayan Superbase Professional tanıtımımızın genel kullanım ve menlilerini geçen ay tamamladık. Bu ay, Superbase'in external (harici) dosyalarını ve bunların kullanımını inceleyeceğiz.

Bir Superbase database dosyası içinde istenen external dosyaların isimlerini saklamak, kayıtlarla birlikte bunları görüntülemek ve database'in indexleme, arama gibi özelliklerini bu external dosyaya uygulamak mümkündür.

İki tip external dosya vardır: Yazı dosyaları ve resim dosyaları. Bunlar dışında Amiga'da harici ses dosyalarını saklamak ve sonradan kullanmak da mümkündür. Şimdi bu dosyaları inceleyelim.

RESİM DOSYALARI:

Resim dosyaları, grafik olarak tutulur. Bunlar bir çizim-boyama programında oluşturulmuş resimler olabileceği gibi, digitize edilerek saklanmış resimler de kullanılabilir. Digitize resim kullanımındaki tek kısıtlama, resimlerin Superbase'in kabul edeceği formatta saklanması gerekmesidir ki bu da fazla bir sorun çıkarmaz. External resim dosyalarını görüntülerken, düşük çözümlemeli bir resim için en az 40 K bellek gerekir.

External resim dosyalarının sayısız uygulamaları vardır. Bina planlarının yapıldığı CAD çizimleri, digitize ya da kendi boyama programınızla oluşturduğunuz resimlerin kütüphanesini oluşturmak gibi.

YAZI DOSYALARI:

Yazı dosyalan, uzun bir yazı ya da hatırlatma notlarını içerirler. Bunlar, tıpkı database text alanlarındaki bilgiler gibi saklanırlar; fakat, bilgi uzunluğunda herhangi bir kısıtlama yoktur. Hatırlarsanız dosya tanımlarken text alanları için verilebilecek maksimum uzunluk 255 karakter idi. Text dosyalarının uzunluğu için ise tek kısıtlama bellek miktarıdır. Yani yeterli boş bellek alanınız varsa, istediğiniz uzunlukta yazı yazabilirsiniz. Yeterli belleğiniz yokken bir doküman yüklemeye çalıştığınızda, Superbase dokümanın bir kısmını yükleyecek ve sonra da bir hata mesajı görüntüleyecektir.

External yazı dosyalan, Superbase'in Text Editörü ya da bir başka kelime işlem programı ile oluşturulabilir. Superbase, text dosyasını Text Editor içine yüklenmiş gibi görüntüler. Burada yazıyı kaydırarak düzeltebilir ve değiştirebilirsiniz.

EXTERNAL FILE ALANLARI:

Dosya tanımlarken penceredeki External File alan tipinden bahsetmiştik. External File alanları, external dosyalar için isim ve path isimlerinin yazılması dışında aynen Text alanları gibidir. Path ismi, işletim sisteminin directory yapısına uygun olarak verilir. External dosya alanının içeriğinde şunlar olabilir:

. Bir dosya ismi

. İstenen dosyanın yerini gösteren bir path ismi ve takip eden dosya ismi

. DF0:, DF1: ya da DH0: sürücü ismi ve onu takip eden path ismi ile dosya ismi.

External dosya adını girerken, dosyanın (varsa) uzantısı ile birlikte tamamını vermelisiniz. Örneğin Text Editörde yazılmış bir yazı dosyasını kullanacaksanız, 'sbt' uzantısını girmelisiniz: *Mektup/.sbt* gibi.

Aynı disketten ve aynı directory'den dosya girecekseniz, sadece dosya ismini yazmak yeterlidir: *Castle* gibi.

Aynı disketin farklı directory'sinden bir dosya ismi verirken, dosyanın bulunduğu directory ismi external dosya alanına yazılır. Böylece Superbase önce bu directory'ye gider, dosyayı açar ve datayı okur: *RESİMLER/Castlc* gibi.

Farklı bir data disketinden data alınacağı zaman, path ismine sürücü ismi ilave edilir. Bir text dosyası örneği ile devam ederek 0 numaralı sürücüdeki DOKÜMAN directory'sinden bir yazı dosyası ismi girelim: *DH0:DOKÜMAN/Mektup1.sbt* gibi. İki nokta üstüste işareti, Superbase'e DOKÜMAN directory'sinin DHO: sürücüsünde olduğunu bildirir. Bu komutu okuduğunda Superbase disk'i ya da directory'yi bulamazsa, hata mesajı verir.

YAZI DOSYALARININ GÖRÜNTÜLENMESİ:

External yazı dosyalan, Text Editör penceresinde görüntülenir. Komut panelindeki External dosya düğmesini kliklediğinizde, Superbase Text Editör'ü yükler ve yazı penceresini aktif hale getirir. Bu noktada dosyaya diğer yazı dosyaları gibi davranabilirsiniz. External dosya düğme-

sine basmak; Project menüden Text seçeneğini işaretleyip sonra da Text Editor menüsünden Open kalemini seçmekle aynıdır.

Yüklenen yazı dosyası Text penceresinden daha uzun olduğunda, pencerenin kaydırma çubuklarını kullanarak yazı görüntüsünü kaydırabilirsiniz. Bu anda yazıda bir değişiklik yapabilir ya da yeni bir doküman ile değiştirebilirsiniz.

EXTERNAL YAZI DOSYALARININ KONTROLÜ:

External yazı dosyaları ile resim dosyalarının kontrolü aynı yolla yapılır:

. External dosya düğmesi bir text dosyasını text editör penceresinde görüntüler.
. Belirli bir yazı dosyasını seçmek ya da bir seri yazı dosyasını gözden geçirmek için kayıtlar arası geçişler için kontrol paneli kullanılır.
. External » ve External « düğmeleri, aynı kayıt içinde external bir yazı dosyasından diğerine geçiş için kullanılır. Yani aynı kayıt içindeki external dosyaları birinci seviyeden başlayarak sonuncuya kadar sırayla görüntüleyebilirsiniz.

Resim dosyaları için de aynı kontroller geçerli.

ÖRNEK:

3 disketlik Superbase Professional disketine sahipseniz, 3 numaralı data disketinde örnek birçok database dosyası bulabilirsiniz. External text dosyası örneğini, bu diskette Help directory'si içindeki Help dosyasını yükleyerek inceleyebilirsiniz. Bu dosya bir yardım ekranı özelliklerini taşır. Bu dosya ilk kaydında diğer kayıtlarla birleştirilmiş yazı girişlerinin içindekiler sayfasını içerir. Help dosyasını açtıktan sonra, External dosya düğmesini kliklediğinizde Contents sayfası yüklenecek ve text editör penceresine yerleştirilecektir. Buradan ikinci sayfaya geçmek için kontrol panelindeki > (Bir Sonraki Kayıt) düğmesine basmak gerekir.

Contents sayfasındaki her giriş ayrı bir text dosyasını temsil eder ve her biri girişi ile aynı isimde diskete kaydedilmiştir. İçindekiler arasından seçeceğiniz özel bir konu varsa, aşağıdaki prosedürü izleyin:

1. Konu ismine bakın ve ilk kaydın en üst seviyesine gitmek için « düğmesine basın.
2. Key Lookup (Anahtar Arama) düğmesine basın ve konu ismini girerek RETURN tuşuna basın.
3. Superbase, istediğiniz konuyu görüntüleyecektir. İkinci sayfaya geçmek için » düğmesine basabilirsiniz.

Başka bir Help girişine geçmek isterseniz, önce ilk kayıt düğmesine basıp yukarıdaki adımları tekrarlamanız gerekir. Tüm dokümanı sırayla incelemek isterseniz, önceki ve sonraki kayıt düğmelerini kullanabilirsiniz.

EXTERNAL YAZI DOSYALARINDA ARAMA:

Superbase external yazı dosyaları ile kullanılacak özel bir operatör içerir: **CONTAINS.** CONTAINS, aynı LIKE operatörü gibi çalışır; ancak LIKE verilen yazı dizisini text alanlarında ararken, CONTAIN text dosyalarında arar.

CONTAINS, herhangi bir komut satırı gibi girilir; ya kontrol panelindeki filtre ya da Query filtresi ile kullanılır ve external text alanının ardına yazılır. Aynı örnekten devam edelim. Kontrol panelinden = filtreleme düğmesine basarak komut satırına aşağıdaki örneği yazın:

```
Name CONTAINS "*EFMS*"
```

Örnekte, external dosya alanının ismi "Name". Database dosyasındaki her kayıt external yazı dosyasının ismini bu alana saklar. Bu satırı filteleme satırına yazdığınızda, Superbase Name alanı ile dosyaya birleştirilmiş tüm external yazı dosyalarında "EFMS" kelimesinin olup olmadığına bakar. Kelimeyi bulduğu yazı dosyasını Text Editör penceresinde görüntüler.

Kelimenin başına ve sonuna koyduğumuz "*" işaretleri, başında ve sonunda bulunan karakterleri umursama demektir. Yani, bu durumda uyumlu kelime değil.

uyumlu satır aranır. Bu özellikle bir kelime içeren satırlar aranacağı zaman çok işe yarar. Bu işaretler kullanılmazsa, komut aşağıdaki gibi girilir:

```
Name CONTAINS "EFMS"
```

Bu durumda, Superbase text dosyalarında sadece "EFMS" kelimesini arar. Bizim örneğimizde bu kelimeyi bulamayacağından, herhangi bir yazı görüntülenmeyecektir.

CONTAINS operatöründe, LIKE operatöründe kullanılan diğer uyum kalıpları da kullanılır. Örneğin:

```
Name CONTAINS "*[a-k] DUMAN*"
```

Bu komut tüm dosyalarda soyadı DUMAN olan isimleri tarayarak ismi A ile K sınırında bir harfle başlayan isimleri bulacaktır: AHMET DUMAN, DENİZ DUMAN gibi.

CONTAIN operatöründe bilmeniz gereken en önemli nokta, satır satır çalışıyor olmasıdır. Bunun anlamı; birden fazla kelime aranıyor olduğunda, hepsi aynı satırda olmadıkça Superbase'in onları bulamayacağıdır. En son örneğimizle düşünürseniz; yazı dosyasında isim bir satırda, soyadı bir satırda olduğunda aranan kelime bulunamayacaktır.

EXTERNAL DOSYALARDA QUERY İŞLEMİ:

Data çıkışları ile birlikte yazı ya da resim çıkışı da üretmek için, Process Menüdeki Query seçeneği kullanılır. Bu işlem iki adımda yapılır:

1. Set menünün Options diyalog penceresindeki External File Query düğmesi işaretlenir.
2. Görüntülenmesi istenen external alan ismi ya da isimleri Query alan satırına yerleştirilir.

EXTERNAL RESİM DOSYALARININ GÖRÜNTÜLENMESİ:

Tıpkı yazı dosyaları gibi resim dosyaları da external olarak database dosyaları ile birleştirilebilir ve Extenal Dosya düğmesine basıldığında ilk yazılan dosya seviyesinden başlanarak açılan resim ekranında görüntülenirler. Bu konuyu da disketteki bir tanıtım dosyasından yararlanarak inceleyelim: aynı disketteki Picture directory'si içindeki Pictures dosyası.

Dosyayı yüklediğinizde Picture Num-

ber'a göre indexlenmis olduğunu ve her kayıtta 3 adet resim olduğunu göreceksiniz. Bu resimler Picture 1, Picture 2 ve Picture 3 isimli external alanlara kaydedilmiş. Kayıtlarda 3 ayrı external resim dosyası olması, 3 ayn seviye olması demektir. Seviye, External Dosya sistem menüsünü kullanarak kayıttan kayıta geçmeye başladığınızda önemli olacaktır.

EXTERNAL DOSYA DÜĞMESİ:

Şimdi Picture dosyasını açalım, ilk kayıt ekranda görüntülendiğinde ilk resme bakalım. Bunun için, kontrol panelindeki External Dosya düğmesini klikleydim. Superbase, o anki kaydın birinci external dosya alanında yazılı olan external dosyayı görüntüler.

External dosya düğmesi, resmi bulduğunda bir external dosya ekranında görüntüler. Bu ekranı kapatmak için, Control menüdeki Close seçeneği kullanılır.

Ekranın üstüne baktığınızda, resmin başlığını göreceksiniz. Başlık çubuğunun sağ tarafında normal ekranlardaki gibi öne ve arkaya alma kutucukları bulunur.

External dosya sistemi, resimleri kontrol için ayrı bir menü setiyle kendi ekran ve penceresini kullanır. Menüyü kullanabilmek için, ekranı klikleyerek aktif hale getirmek gerekir.

EXTERNAL DOSYA SİSTEMİ MENÜLERİ:

CONTROL MENU:
Bu menü, bazı basit kontrol seçeneklerini içerir.

Pause: Superbase Forward ya da Rewind modunda resimleri görüntülerken, zaman zaman durdurup bir resme bakmak isteyebilirsiniz. İşte bu işlem için kullanılacak seçenek budur. Seçenek işaretlendiğinde Superbase o anda görüntülemekte olduğu resmi tamamlar ve durur. Bu anda Control menüye bakarsanız, Pause seçeneğinin farklı renkte bu çubukla kaplı olduğunu göreceksiniz. Pause durumundan çıkmak için seçeneği bir kez daha seçerseniz, Superbase Pause'tan önceki işleme geri döner.

Stop: Forward ya da Rewind işlemine son vermek için kullanılır. Superbase o anki görüntüyü tamamlar ve durur. Bundan sonra diğer menü seçeneklerini kullanabilirsiniz.

Hide ve Show Title Bar: Bu seçenek, Extenal Dosya penceresinin başlık çubuğunu kaldırmaya ve yeniden yerleştirmeye izin verir. Başlık çubuğu, normalde görüntülenen resmin ismini görüntüler. Superbase bir external dosya bulamazsa, "No External Data" mesajı çıkar.

Screen ***Dump:*** Screen Dump seçeneği. External File penceresini printer'a göndermek için kullanılır. Grafik yazıcının parametreleri Preferences'tan ayarlanır.

Close: Bu seçenek External File penceresini kapatarak Superbase'in ana ekranına geri dönüşü sağlar. Ana ekranda iken herhangi bir kayıt seçilirse ve external dosya düğmesi seçili durumdaysa; Superbase, otomatik olarak external dosyayı bulur ve okur. Bu sistemin çalışmasını yavaşlatan bir işlemdir tabii. Superbase'in external dosya okumasını istemiyorsanız, External File penceresine geçerek Close'u seçmelisiniz.

RECORD MENÜ:
Bu menüdeki seçenekler ana görüntü ekranındaki kontrol paneli fonksiyonlarına benzer yani database dosyasından kayıt seçmenize izin verir. Superbase bir kayıt seçtiğinde, resmi bulmak ve görüntülemek için External dosya alanının o anki seviyesini kullanır. "No External Data" mesajı alırsanız, o seviyedeki External dosya alanındaki isimde dosya bulunamadı demektir.

Ana görüntüde bir filtre kullanıyorsanız, Superbase sadece filtreye uygun kayıtları seçecektir.

First, Last, Next, Previous: Bu seçeneklerin herbiri database dosyasından bir tek kayıt seçer. Sırayla ilk kayıt, son kayıt, o anki kayıttan bir sonraki ve bir önceki kaydı seçmek için kullanılırlar. Buradaki seçeneklerin hepsi, external dosyayı bulmak ve görüntülemek için o anki External Dosya alan seviyesini kullanırlar.

Forward: Alanın bulunduğu seviyede, o anki kayıttan dosya sonuna kadar tüm kayıtlar için external dosyaları bulur ve görüntüler. Bu size bir "Slide Show" imkanı sağlar.

. Bir filtre aktif ise, Superbase onu kullanır.

. Bir resmin görüntüde kalış süresi, Set Options diyalogundan ayarlanır.

. Görüntü, Control menüden Pause ya da Stop seçilerek ya da eğer görüntüye almışsanız kontrol panelindeki Stop veya Pause düğmesine basılarak kesilebilir.

Rewind: Bu seçenek Forward seçeneğinin karşıtıdır. Yani o anki kayıttan ilk kayıta kadar o anki seviyedeki resimleri görüntüler.

FIELD (IMAGE) MENÜ:
Bu menü seçenekler, bir kayıt içindeki birden fazla external resim dosyalarının birinden diğerine yani seviyeler arası geçişi sağlar.

Next: Kayıt içinde bulunulan external dosya seviyesinden bahsetmiştik. Bu seviyelerin ilkinde bulunduğunuzda, sonrakilere geçiş için kullanmanız gereken seçenek. Next'tir. Next'i her seçişinizde, seviye bir sonraya yani bir sonraki external dosya isminin yazılı olduğu external alana geçer ve bu dosyadaki resmi görüntüler. Son external alana geldiğinizde bir kez daha Next seçeneğini işaretlerseniz, "No External Data" hata mesajını alırsınız. Bu mesaj, kayıt içindeki son external dosya seviyesine gelinmiş olduğunu belirtir.

Previous: Bu seçenek de Next'in karşılıdır. Bir seviye yukarı çıkıp o anki kaydın bu seviyesindeki resmi görüntülemek isterseniz, Field menüden Previous'u seçmelisiniz.

Advance: Bazı **IFF** dosyalar birden fazla frame'den (kare) oluşur. Bu gibi durumlarda, Advance seçeneği ile sonraki Irame'in görüntülenmesi sağlanır. Bir önceki frame'i görüntülemek için ise seçenek yoktur.

DATABASE KAYITLARI İLE EXTERNAL DOSYA GÖRÜNTÜSÜNÜ BİRLEŞTİRMEK:

Aynı ekranda resim ve data ekranlarını fiziksel olarak birarada görüntülemek mümkündür. Bu işlem pencereleri daraltmak ve çekmek yoluyla yapılır. Bu yolla

resim hakkında bilgileri görebilir, Record ve Control menlileri yerine Kontrol Paneli düğmelerini kullanabilirsiniz.

Bir external dosya ile birleştirilmiş database dosyasını yükleyip bu için nasıl yapıldığına bakalım isterseniz. Denemeyi yukarıda kullandığımız dosyalar üzerinde de yapabilirsiniz.

External Dosya ekranında, işaretçiyi başlık çubuğuna yerleştirin. Sol mause tuşuna basarak pencereyi ekranın altına doğru çekin. Resim ekranın altına doğru kayacak, arkasından Superbase ana görüntü ekranı çıkacaktır. Resim ekranı, mouse düğmesini bıraktığınız noktada kalacak ve bu bölüm resim ekranına ayrılacaktır. Bu işlemi yaptıktan sonra, Superbase ana görüntü ekranına geçerek oradaki işlemleri yapmalısınız:

. Sağ alt köşedeki genişletme kutucuğunu kullanarak ana görüntü penceresini küçültün, sonra da biraz aşağıya çekin.

. Kontrol Paneli penceresini ana görüntü penceresi üzerine ekranın en tepesine yerleştirin.

. Tekrar External Dosya ekranına geçin: klikleyerek aktif hale getirdikten sonra öne alma kutucuğu ile ana görüntü ekranının önüne geçirin.

Böylece hem database kaydının görüntüsünü, hem kontrol panelini, hem de resim ekranını aynı ekrana yerleştirmiş olursunuz.

EXTERNAL SES DOSYALARI:

Bir external dosya alanına bir ses dosyasının adını girerseniz, External dosya düğmesine bastığınızda Amiga bu dosyada saklı sesi çalacaktır. Bu anda External Dosya ekranı görüntüde ise ses dosyası bir resme eşlik edecektir.

Superbase iki tip ses dosyasını kabul eder: Perfect Sound gibi programlarla üretilerek IFF kaydedilmiş ses örneklemeleri ve ses digitizer'ı ile örneklenmiş sesler. IFF formatındaki dosyalar, çalınacağı hız bilgisi ile birleştirilmiştir. Diğer ses dosyalarının çalınma hızını opsiyonel hız parametresini kullanarak çalabilirsiniz. Bu bilgi, external dosya alanına ses dosyasının arkasından noktalı virgül ile ayrılarak verilir. Örneğin:

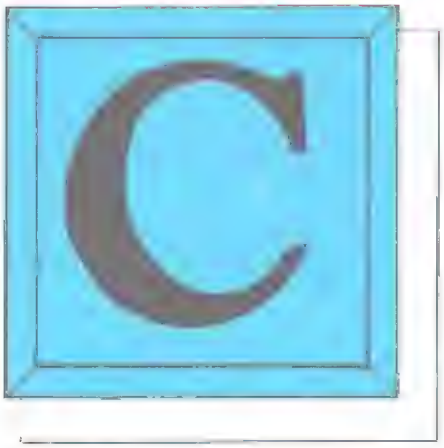
```
SOUND/Chord;150
```

Bu komut, SOUNDS directory'si içinde bulunan Chord ses dosyasının 150 hızda çalınmasını sağlar.

Aynı data disketinde bulunan "Sbpeople" dosyası external dosyalara ilginç bir örnek özelliği taşıyor. Hem text hem de resim dosyalan ile birleştirilmiş olan bu dosyayı incelemenizi öneririm. Şahıs bilgileri tutulan bu dosyada, her şahsın resmi ve imzası digitize edilerek dosyaya eklenmiş.

Bu aylık da bu kadar. Gelecek ay Superbase'in Form Editörünü inceleyeceğiz. Hoşçakalın...

AMIGA



CENKER OZKVRT

Bu ay, C dilinde program akış kontrollerini sağlayan cümleleri, blokları ve kontrol komutlarını göreceğiz.

C dilinin diğer dillerde de olduğu gibi, kendine göre bir yazılım şekli (syntax'i) vardır. Amiga C'yi öğrenen arkadaşlara önceden şunu belirtmek isterim ki; C dilinin bu yazılım şeklini uygulamak, programın anlaşılırlığı bakımından oldukça yararlı olacaktır. Örneğin bir satırda ne kadar az komut kullanılırsa, programınızın hatalarını çözmek o kadar kolay olmaktadır.

C dilinde noktalı virgül işareti, bize bir cümlenin bitmiş olduğunu belirtmektedir. Basic dilindeki ':' gibi. İstendiğinde bir satıra birden fazla cümle yazılabilir.

```
x=0;
i++;
printf("x=%d, i=%d",x,i);
```

Buradaki örnekte üç cümle (ya da komut, işlem, fonksiyon... olabilir) vardır.

Küme işaretleri, { ve } C dilinin temelini oluşturmaktadır. Bilindiği gibi, C dili yapısal bir dildir.

Birden fazla komutu veya ifadeyi bu küme işaretleri içerisinde kullanarak programımızın yapısını oluştururuz. Şimdi ise programımızın akışını etkileyen kontrol komutlarına geçmek istiyorum. İlk olarak IF-ELSE ikilisini inceleyelim.

IF-ELSE

If-Else ikilisi, c dilinde karar vermek için kullanılır. Kullanım şekli ise şöyledir;

```
IF (ifade)
  1.Cümle
ELSE
  2.Cümle
```

If komutundaki ifadeye göre 1. cümle veya 2. cümle işlenmektedir. İfade doğru ise 1. cümle yanlış ise 2. cümle aktif hale geçer. Burada Else komutunu bazı durumlarda kullanmayabiliriz. Bu durumda ifadenin yalnız doğruluğunu kontrol etmiş oluruz. Ayrıca ifadenin değerine göre sıfır yanlış, sıfırdan'dan farklı bir sayı ise doğru anlamına gelmektedir.

Aşağıdaki yazılım şekline dikkat edin,

```
IF (a>b)
  z=a;
ELSE
  z=b;
```

İfadenin doğruluğuna göre z, büyük sayıya eşitlenecektir.

Burada birden fazla işlem yapılabilmektedir. Bu durumda küme işareti kullanılır.

```
If(a>b) {
  z=a;
  printf("z=%d",z);
  | ELSE |
  z=b:
  printf("z=%d",z);
  }
```

Aşağıdaki örnekte, ikilik sisteme göre arama rutini verilmiştir (Binary Search).

```
binary(x, v, n)
int x, v[], n;
{
  int low, high, mid;
  low=0;
  high=n-1;
  while(low<=high) {
    mid=(low+high) 2;
    if(x<v[mid])
      high=mid-l;
    else if (x>v[mid])
      low=mid+l;
    else return(mid);
  }
  return(-l);
  }
```

Buradaki rutinde x aranan sayı, v aranacağı dizi, n dizinin uzunluğunu belirtmektedir. V dizisi, sıralanmış bir dizidir.

SWITCH

Switch komutu, ifadenin değerine göre birden fazla satıra dallanabilmektedir. Aşağıdaki örneği inceleyerek bu komutun kullanım şeklini daha rahat anlayabiliriz.

```
#defineEOF
-1

  main()
  {
    int c,i,diger,digit[10];

    diger=0;
    for(i=0;i<10;i++)
      digit[i]=0;

    while((c=getchar()) !=EOF)
      switch          (c)          {
      case                         '0':
      case                          T:
      case                         '2':
      case                         '3':
      case                         '4':
      case                         '5':
      case                         '6':
      case                         '7':
      case                         '8';
      case                         '9':
      digit[c-'0']++;
        break;
      default:
        diger-H-;
        break;
      }
    for(i=0;i<10;i++)
    printffdigit %d=",digit[i]);
    printf("diger = %d",diger);
```

Yukarıdaki program, basılan nümerik sayıların ve diğer tuşların adedini vermektedir. Switch kümesinin içinde ise 'case', 'default' ve 'break' komutlarının kullanımına dikkat edin. Burada switch'tan sonraki ifadeye göre 'case' satırlarına geçilir, 'case' den sonraki ifade, switch'tan sonraki ifadeye eşit ise o satır işlenir, 'break' ise bir sonraki 'case' satırına geçilmemesi için kullanılır, 'default'a ise switch'tan sonraki ifade ile 'case'lerden sonraki ifadeler, birbirlerinden farklı ise geçilir. Yani diğer bir deyişle, hiçbir 'case' satırına geçilmezse bu satır işlenmektedir.

Programımızın genel çalışma prensibi şöyledir: İlk olarak 'EOF' bir sembolik sabit olarak tanımlanmaktadır. Daha sonra bütün değişkenler sıfırlanır. c=getchar() ile klavyeden bir tuşa basılması için while döngüsü başlar. Basıldığı anda, yukarıda anlattığımız gibi switch komutu işler. Eğer RETURN tuşuna basarsak c=EOF olacağından program döngüden çıkar ve basılan nümerik sayıların sayısı ile diğer basılan tuşların sayısını yazar. Görüldüğü gibi programımız oldukça basit.

Yeni başlayan arkadaşlara, programımızı çalıştırmak için yapılması gerekenleri tekrar hatırlatmak istiyorum, ilk olarak Aztec C derleyicinizi hazırlayın. Daha sonra yukarıdaki listeyi bir editör programı ile yazarak ramdiske deneme.c ismi ile kaydedin. Burada örnek olarak 'deneme' ismi verilmiştir. Bu ismin yerine başka bir isim kullanabilirsiniz. Fakat sonuna '.c' uzantısını eklemeyi unutmayın. Daha sonra 'cc deneme.c' yazarak programınızı compile edin. Compile işleminin sonunda

ramdiske 'deneme.o' adı altında yeni bir dosya açılır. Bu dosyayı da. 'İn deneme.o -lc' ile link ettikten sonra, 'deneme' yazarak programınızı çalıştırabilirsiniz.

WHILE VE FOR

Bu iki komut, program içerisinde döngü kurmak için kullanılır. While ve for C dilinin en kullanışlı komutlarındandır. Kullanım şekilleri şöyledir:

```
while (ifade)
  cümle

for(ifade 1 ;ifade2;ifade3)
  cümle
```

While'dan sonraki ifade doğru ise, 'cümle' işlenmeye başlar. Burada birden fazla cümle kullanmak mümkündür. Bu cümleler bittiğinde, ifade tekrar gözden geçirilir. İfade yanlış olana kadar while döngüsü devam eder.

For komutu da üç ifade istemektedir. 1. ifade ile 3. ifade eşitleme ya da fonksiyon, 2. ifade ise parantezler içindeki ana ifadeyi belirlemektedir. Yani 2. ifade doğruluğunu korudukça, for döngüsü devam eder. Eğer 1. ifade ile 2. ifade kullanılmazsa, for döngüsü genişlemeye kapanır, fakat döngü 2. ifadenin doğruluğuna bağlı olarak devam eder. Eğer 2. ifade kullanılmazsa, for sonsuz döngüye girer.

```
for(;;) {
.....
}
```

For ile kurulmuş bir sonsuz (infinite) döngü.

```
while (ifade) {
  1 .cümle
  2.cümle
   .
   .
   }

for (ifade1;ifade2;ifade3) (
  1 .cümle
  2.cümle
   .
   .
   }
```

Yukarı da, birden fazla cümle kullanılmıştır.

```
main()
{
int i=0;

while(i<=100)
  printf("i=%d",i++);

}
```

Görüldüğü gibi while'in kullanımı oldukça pratik. Burada dikkat edilecek nokta, ifadeyi doğru kullanmaktır. Aksi takdirde programınız sonsuz döngüye girebilir.

```
main()
{
int i;

for(i=0;i<=100;i++)
  printf("i=%d",i++);
}
```

Her iki örnek, i değişkeni vasıtasıyla O'dan 100'e kadar sayar. İçice for döngüleri kullanırken de, küme işaretleri ile döngüleri birbirinden ayırın. Ayrıca cümleleri yazarken içinde bulunduğu döngünün bir tab tuş ilersine atarak diğer cümleleri de alt alta yazın. Bu size programın anlaşılırlığı bakımından oldukça kolaylık sağlayacaktır. Aynı zamanda bu yazım şekli C dilinin syntax'ini belirlemektedir. Bir örnekle açıklarsak;

```
main()
{
int k=0;
int i,j;

for(i=0;i<10;i++) {
  for(j=0;j<10;j++) {
  k++;
    printf("k=%d",k);
  }
}

}
```

İçice kullanımda yazılım şekline dikkat edin.

DO-WHILE

Kullanımı while komutuna benzer. Program bir defalık döngüye girerek cümleyi işler ve daha sonra while'dan sonraki ifadenin doğruluğuna göre döngüye devam eder. Eğer ifade yanlışsa, sonuç olarak do'dan sonraki cümleler bir defalık bile olsa işlenmiş olur. Yazılım formatı;

```
do{
  1.cümle
  2.cümle
} while (ifade);
```

Örnek;

```
main()
{
int i=0;
do printf("i=%d",i++); while(i<=100);
}
```

BREAK

Bazen program içerisinden ifadeye bakılmaksızın çıkmak gerekir. Bu durumda break komutu sık sık kullanılır. Break komutu for, while, do ve switch komutlarında etkilidir.

```
for(;;) {
  i++;
  if(i== 10) break;
}
```

for ile sonsuz bir döngü kurulmuştur. i= 10 olduğunda break komutu etkisiyle döngüden çıkılır. Burada dikkat edilecek husus, break komutundan sonraki komutların tamamen küme işareti sonuna kadar gözardı edileceğidir.

CONTINUE

Break komutunun tersine, döngünün devamlılığını sağlamak için kullanılır. Fakat break komutu kadar gerekli değildir.

```
for(i=0;i<N;i++) {
  if(a[i]<0)
  continue;
.....
}
```

continue komutu işlendiğinde, for komutunun sonuna sıçranmış olur. Bunun dışında döngü normal seyrinde devam eder.

GOTO VE LABEL

Program içerisinde herhangi bir ifadeye bağlı olmadan sıçramamızı sağlar. C dilinde diğer dillerde de olduğu gibi bir label (etiket) ismi ile kullanılır.

```
for(...)
  for(....) {
    ât.)
      goto error;
  }
  ...
error:
...
```

Burada 'error' etiket ismidir ve goto komutunun sıçrayacağı satın belirlemektedir. Bu etiket goto'nun altında veya üstünde olabilir.

Şimdilik bu kadar. Bu ayki konularımızı daha rahat anlayabilmeniz için oldukça basit örnekler vermeye çalıştım. Bu sayede kendi örneklerinizi geliştirmeniz daha kolay olacaktır. Gelecek ay Fonksiyonlar ve program structure'lan üzerinde duracağız. Hepinize iyi günler....

AMIGA BASIC

MAHMURE ÜNYELİ

Merhaba... Artık AmigaBasic'te ufak tefek programlar yazabilecek duruma geldik değil mi? Komut komut ilerliyor ve her ay yeni komutlarla AmigaBasic'in yeni bir özelliğini daha öğreniyoruz. Bu ay INSTR komutundan başlayarak anlatımlarımızı sürdürüyoruz.

INSTR KOMUTU:

Kullanım Şekli:
Değer= INSTR *{{başlangıç pozisyonu] yazısal dizi, aranacak yazısal dizi)*

Bu fonksiyon, verilen *yazısal dizi* içerisinde, belirtilen *başlangıç pozisyonundan* başlayarak *aranacak yazısal dizi* karakterlarini arar. *başlangıç pozisyonu* argümanını vermek zorunlu değildir, verilmezse arama ilk karakterden itibaren yapılır. Arama sonucunda *yazısal dizi* içerisinde *aranacak yazısal dizi* bulunursa; *değer,* aranan yazısal dizinin başlangıç karakterini verir.

Aranan karakter dizisi bulunamazsa, boşluk karakterlerinden oluşuyorsa veya içinde arandığı yazısal diziden daha uzunsa, INSTR fonksiyonu 0 değerini verecektir. Aynı sonucu başlangıç pozisyonunu yazısal dizi uzunluğundan daha büyük verdiğinizde de alırsınız.

Aşağıdaki örnekleri incelerseniz, komutun çalışmasını daha kolay anlayacaksınız:

```
INSTR ("Amiga","iga")
```

komutu, 3 sonucunu verir.

```
A=INSTR ("Merhaba","iga")
```

komutunda ise A, 0 değerini alır.

```
INSTR ("Test", "es")
```

komutu 2 değerini verirken;

```
INSTR (3,"Test","es")
```

komutu, 0 sonucunu verir.

INT KOMUTU:

Kullanım Şekli:
Değer=lNT(değer)

Bu komut, kayan noktalı bir ondalık sayıyı, tamsayıya çevirir. Bu fonksiyon CINT ve FIX fonksiyonlarından farklıdır. Pozitif bir sayıyı tamsayıya çevirirken virgülen sonrasını atıp tamsayı kısmını verir ken: negatif sayıda bir yukarıya yuvarlayarak sonuç verir. Yani:

```
INT(3.4)
INT(3.8)
```

komutlarının her ikisi de 3 sonucunu verirken,

```
INT(-2.2)
```

komutu, -3 değerini alır.

KILL KOMUTU:

Kullanım Şekli:
KILL *"dosya adı"*

RAM, harddisk ya da disketten bir dosya siler. KILL komutu verildiğinde, *dosya adı* ile belirtilen dosya açık ise AmigaBasic "File already open" hata mesajı verir. Komut çalıştırıldığında silinen dosyanın .info uzantılı ikon dosyası da silinir:

```
KILL "Adresler"
```

komutu, o anki directory'den Adresler dosyasını siler.

Komut bir program içine satır olarak yazılabileceği gibi, doğrudan komut modundan yazılarak da kullanılabilir.

Farklı bir directory'den ya da sürücüden dopsya silineceği zaman *dosya adı* başına pathname belirtilir.

```
KILL "df 1 :data/adres.dat"
```

gibi.

LBOUND
UBOUND KOMUTLARI:

Kullanım Şekli:
Değer=LBOUND *(dizi adı [,boyut])*
Değer =UBOUND *(dizi adı [,boyut])*

Bu fonksiyonlar, *dizi adı* ile belirtilen dizinin alt *(Lower* BOUND*ary)* ve üst *(Upper* BOUND*ary)* boyutlarını verir, *dizi adı,* programda tanımlanan bir dizi değişkenidir, ilk ve son dizi elemanı değerleri, DIM ve OPTION BASE ile tanımlanmış değerlerden alınır.

Örneğin

```
OPTION BASE 0: DIM a(200)
```

ile tanımlanmış bir dizi için;

```
LBOUND(a) komutu 0;
```

```
UBOUND (a) komutu 200 değerini ve rir.
```

boyut parametresi, çok boyutlu diziler için kullanılır. Tanımlı değer l'dir. Örneğin;

```
DIM a(3,4,56) olarak tanımlanan bir dizide;
```

```
UBOUND(a,l) komutu 3;
```

```
UBOUND(a,2) komutu 4 ve
```

```
UBOUND(a,3) komutu 56 sonucunu verir.
```

LBOUNDS fonksiyonu, OPTION BASE'in 0 ya da 1 olmasına bağlı olarak, 0 ya da 1 değerini alır.

LBOUND ve UBOUND fonksiyonları, özellikle alt programa geçirilen bir dizinin boyutlarını tespit etmek için çok yararlıdır.

LEFT$ KOMUTU:

Kullanım Şekli:
LEFT$(yazısal dizi,sayı)

LEFTS, girilen *yazısal dizi'nin* sol tarafından itibaren verilen *sayı* kadar karakterini alarak yeni bir yazısal dizi üretir. Yazısal dizi, 32767 karakterden uzun olamaz. Bu nedenle *sayı,* 0 ile 32767 arasında bir sayı olabilir.

```
LEFT$("Amiga'yı çok seviyoruz",5)
```

komutu, verilen dizi içinden "Amiga" kısmını alır.

LEN KOMUTU:

Kullanım Şekli:
Değer=LEN(Yazısal dizi)

Yazısal dizi parametresinde verilen ka-

rakter dizisinde bulunan karakterlerin sayısını verir, *yazısal dizi* içinde boşluk ve kontrol karakteri varsa, onlar da sayılır.

```
LEN("Amiga'yı çok seviyoruz")
```

komutu, 22 sonucunu verir.

LET KOMUTU:

Kullanım Şekli:
[LET] *değişken=değer*

Belirtilen *değişken'e değer* atar. LET komutunun yazılması zorunlu değildir. *değer,* bir ifade de olabilir.
Aşağıdaki örneklerde komutun her iki tür kullanımı da verilmiştir:

```
LET a=6:LET d=4
n=1:x=0
y=x+l
```

LIBRARY KOMUTU:

Kullanım Şekli:
LIBRARY *"dosya adı"*
LIBRARY CLOSE

Programınızda makina kodu alt rutinler kullanmak isterseniz, bu rutinleri yazmanız gerekmez; *library'leri* kullanabilirsiniz. Library'ler, pek çok yararlı fonksiyonlar içeren makina kodu programlardır.
dosya adı, çağrılacak fonksiyon ve alt program için AmigaBasic'in çağıracağı dosya adıdır. LIBRARY yönergesi ile programınıza aynı anda en fazla 5 library dosyası iliştirebilirsiniz. LIBRARY CLOSE yönergesi, LIBRARY ile açılmış tüm library'leri kapatır.
Library dosyaları, "Libs" directory'si içinde bulunur. AmigaBasic çağrılan bir library'yi bulamazsa "File Not Found"; yeterli bellek yoksa, "Out of memory" hata mesajlarını verir.
LIBRARY yönergesini kullanmak için. diskette .bmap dosyası yaratılmış olmalıdır; bu dosya, belirtilen library'deki rutinleri tanımlar.

```
LIBRARY "graphics.library"
CALL SetDrMd& (WINDOW(8),3)
```

örneğinde, önce graphics.library açılıyor. Sonra da bu library'deki SetDrMd fonksiyonu çağrılıyor.

LINE KOMUTU:

Kullanım Şekli:
LINE *[[STE?](xl,yl)* - [STEP] *(x2,y2),* [,*renk*] [,B *ya da* BF]

Bu komut, o anki çıktı penceresinde bir çizgi, içi boş ya da dolu bir dörtgen çizmek için kullanılır. En basit kullanımı bir çizgi çizen,

```
LINE(x1,y1)-(x2,y2)
```

formatıdır. *(xl,yl),* çizginin başlangıç noktasını; *(x2,y2)* ise, bitiş noktasını tanımlar. Başlangıç noktası verilmezse [LINE -(x2,y2)], AmigaBasic en son kullanılan grafik noktasından itibaren (x2,y2)'ye kadar bir çizgi çizer.
STEP parametresi, mutlak koordinatlar vermek yerine oran kullanılacağı zaman verilir. Başlangıç noktası olarak son tanımlanan grafik noktası kullanılır. Ve verilen adımlar bu noktadan itibaren atlanır. Son grafik noktası (25,10) olan bir durumda verilen:

```
LINE STEP (5,10)
```

komutu; x1 değerine 5, yi değerine 10 ekler ve çizgiyi (30,20) noktasından başlatır. Bitiş noktası için verilen STEP ise aynı işlemi (x2,y2) noktalarına uygular.
renk, çizim için kullanılacak renk numarasıdır. Bu, bir PALETTE yönergesinde kullanılan *renk-no'ya* karşılık gelir.
",B *ya da* ,BF" parametreleri dörtgen çizimi için kullanılır. Bu durumda (x1,y1) ile (x2,y2) noktaları dörtgenin karşılıklı iki köşesini tanımlarlar. ",B" parametresi içi boş bir dörtgen çizer. ",BF" ise dörtgenin içini belirtilen *renk* ile doldurur.

```
Colors=4
SCREEN l,640,200,Colors,2
WINDOW 2,"Sinus Çizgileri",, 15,1
FORx=0TO617
co=co+1 :IF co>7 THEN co=0
y=90+80*SIN(x/40)
LINE (0,90)-(x,y),co
NEXTx
```

Örnek programı yazıp çalıştırırsanız, ekranınızın sinüs dalgaları şeklinde çizgilerle dolduğunu göreceksiniz.

```
LINE(10,10)-(300,100),1,B
```

komutu, (10,10) ile (300,100) köşegenleri arasına beyaz ve içi boş bir dörtgen çizerken:

```
LINE (10,10)-(300,100),3,BF
```

aynı dörtgeni içi dolu ve turuncu renkte çizer.

LINE INPUT KOMUTU:

Kullanım Şekli:
LINE INPUT [;] *["Mesaj yazısı") [,* veya *;]yazısal dizi değişkeni*

LINE INPUT komutu, programın çalışması esnasında klavyeden bir satır uzunluğunda yazısal dizi girişini okur ve onu belirtilen *yazısal dizi değişkeni* içine yerleştirir. Yazısal dizi virgül, noktalı virgül gibi karakterleri içerebilir. Giriş, [RETURN] tuşu ile bitirilmelidir. LINE INPUT, INPUT'tan farklı olarak sadece bir tane ve yazısal dizi değişkeni kabul eder. Verilen değişken yazısal dizi değişkeni olmazsa, "Type mismatch" hata mesajı üretilir.

Mesaj yazısı, AmigaBasic tarafından kullanıcıyı uyrmak için giriş bekleyen satıra yazılır.
LINE INPUT komutu, *Mesaj yazısı* içine yerleştirilmediyse soru işareti koymaz. Yazı ve değişken arasına virgül ya da noktalı virgül koymak arasında bir fark yoktur.
LINE INPUT ile *Mesaj yazısı* arasına noktalı virgül koyulursa, ekrana yazılacak bir sonraki çıkış kullanıcı girişinin hemen sağından başlar.

```
LINE INPUT "Adınızı girin:";AD$
```

komutu, satır kursorunun bulunduğu pozisyona mesajı yazar ve giriş bekler.

LINE INPUT# KOMUTU:

Kullanım Şekli:
LINE INPUT# *dosya numarası;yazısal dizi değişkeni*

Bu komut da aynen LINE INPUT gibi çalışır; ancak karakter dizisini klavyeden değil bir sırasal dosyadan okur.
dosya numarası, OPEN komutu ile yaratılmış bir dosyanın numarasıdır. *yazısal dizi değişkeni* ise, AmigaBasic'in okunan karakterleri atayacağı değişkenin adıdır.
Dosyadan okunacak karakter dizisinin RETURN [CHR$(10)] ve satır sonu [CHR$(13)] karakterlerini içerecek şekilde düzenlemiş olması gerekir. Bunlar dışındaki tüm karakterler yazısal dizi içinde kullanılabilirler.

```
OPEN "0",#2."BİLGİLER"
LINE INPUT "Müşteri Bilgileri?";M$
PRINT #2,M$
CLOSE #2
OPEN T\#2,"BİLGİLER"
LINE INPUT #2,M$
PRINT M$
CLOSE #2
```

programı, hem LINE INPUT, hem de LINE INPUT# komutlarına Örnek teşkil ediyor. Program önce BİLGİLER adlı dosyayı yaratıyor; kullanıcıdan müşteri hakkında bilgileri istiyor ve klavye girişini okuyarak M$ değişkenine yerleştiriyor. Sonra da M$ değişkenini açtığı dosyaya kaydediyor. Dosyayı bir kez daha açıyor, ama bu kez okuma için. M$ olarak kaydettiği bilgiyi dosyadan okuyup ekrana yazıp, dosyayı kapatıyor.
Gelecek ay, LIST komutundan itibaren devam edeceğiz. Hoşçakalın...

AMIGA MONITOR V2.11

DOĞAN TÜRKÜLER

Hayır ! Bu yeni çıkan bir bilgisayar monitörü değil. Bu, *AMIGA'mn* hafızasında yapacağınız büyülü yolculukta, size rehberlik edecek bir araştırma programı.

Amiga çok ilginç bir makinedir. Belli bir zaman sonra, bu bilgisayarda oyun oynamak sıkıcı gelmeye başlar. Bu kadar parayı bir oyun makinesine yatırmadığının bilincinde olanlar, ya grafiğe, ya müziğe ya da animasyon gibi çeşitli dallara yönelmeye başlarlar. Bazıları ise, bilgisayarda programlar nasıl çalışır?, bu programı nasıl yazmışlar? gibi sorulara cevap arar. İşte o zaman, Amiga'nın bir daha kolay kolay kurtulamayacakları sihirli dünyasına girerler. Bu seçeneği yapanlara yardımcı olacak en önemli programlar Monitor ve Assembler programlandır. Monitor programlan genelde Disassembler. Assembler. Tracer. DiskIO. MemoryDump ve Search bölümlerinden oluşur. Size tavsiyem, bu programlan kullanırken inceleyeceğiniz programın veya disketin bir kopyasını almanızdır. İlk başladığınızda, sistemi ve

assembleri iyi tanımıyorsanız, bilgisayarınızın çoğu sefer Crash etmesini normal karşılamanız gerekecektir. Ama sabretmesini biliyorsanız öğrenmek, bulmaca çözmek kadar zevkli olur. Nasıl kalbin yolu mideden geçiyorsa, bilgisayarda da assembler öğrenmenin yolu, programları ve bilgisayarı incelemekten geçer. Bunu da Monitörler sayesinde yapabiliriz.

Amiga'da kullanılan monitörlerin en iyilerinden biri **Amiga-Monitor V2.11** dir. Programın tümü assembler da yazılmıştır. Bu bakımdan kısa ve hızı yüksek bir monitördür. Türkiye piyasasında bu programın çeşitli versionları vardır **(V1.15, V2.11, V3.0).** Fakat en iyisi Version 2.11 'dir.

A-mon **CLI** veya **WorkBench'den** çağrılabilir. Eğer monitörü WorkBench'den çalıştırmak isterseniz, program için bir icon hazırlamanız yeterlidir. Şimdi A-**Mon_V2.11**'i inceleyelim.

Yazılmış veya hafızaya **alınmış komutları düzeltme** ve **kullanma:**

Yazdığınız bir satın düzeltmek için sağ/sol kursor tuşlarıyla kursoru hareket ettirerek. **Backspace** veya **DEL** tuşlarıyla düzeltebilirsiniz. Monitor yazmış olduğunuz satırları otomatik olarak saklar (10 taneye kadar). Bu satırları yukarı/aşağı kursor tuşlarıyla çağırıp düzeltebilir ve **'RETURN'** tuşuyla kullanabilirsiniz. Programda sadece **'RETURN'** tuşuna basmak, bir önceki satırda yazmış olduğunuz komutu işleme sokar.

Çıktıyı durdurmak:

Bazı durumlarda ekranda datalar devamlı olarak yukarıya kayar ve bunları incelemek zorlaşır. Bunun için **'SPACE'** tuşuyla çıktıyı Pause konumuna sokup, incelemeyi yapar, tekrar 'SPACE'e basıp, Pause modundan çıkabilirsiniz. Eğer bir komutun çalışmasını kesmek isterseniz, **'CTRL+C** tuşlarını kullanabilirsiniz.

Sayıların kullanımı:

Amiga Monitor, assembler düzenindeki genel sayı ifadelerini ve eklerini kullanır. Bu ifadeler bir cins standarttır. A-Mon açılışta 16'lık sayı tabanını kullanır *(HexaDecimal).* Bu assembler için kullanımı kolay bir düzendir. Girdiğiniz her sayı bu düzene göre yorumlanır. Örneğin: 20 sayısını girdiğinizde monitör bunu 32 olarak yorumlar. Aynı şekilde, eğer 10'luk tabanı (Decimal) kullanmak isterseniz **'AMON> ba 10'** yazmanız yeterlidir *(Tabiiki burda AMON>' monitörün bir parçasıdır ve yazılmaması gerekir).* Bu 'base 10' demektir, yani onluk taban, 'ba' Komutunu kullanarak istediğiniz sayı tabanına geçebilirsiniz.

Örneğin: ba 2 ,ikilik taban *(binary);* ba 8 sekizlik taban *{octal)* vs.

Yazılar, Alfa Nümerik bilgiler:

Yazısal bilgiler; hafıza doldurma *(Fill),* Arama *(Hunt),* Hafıza Düzeltme *(Modify Memory)* komutlarıyla ve assembler Modunda 'dc.b' operandından sonra kullanılabilir. Yazısal bilgiler byte'lardan oluşan serilerdir. Sayılar veya ASCII karaklerleriyle belirtilirler. A-Mon'da bunlar tırnaklar içinde, beraber olarak ya da aralarına virgül konarak ayrılmış bir şekilde tanımlanır.

Örnek:

'Bu bir Yazısal bilgidir'; ***(Not:*** *Tırnaklar tek veya çift tırnak olabilir ' = ".)*

12,34,56

'Beraber',0a,'Yazı',10,'ve','sayılar'

"", ..." ;Bu tırnağı bir yazısal bilgi olarak belirtmek içindir.

Hesap makinesi *(Calculator):*

*?' işaretinden sonra yazacağınız hesap işlemleri hesaplanır ve sonuç Hexadecimal, Decimal, Binary, Octal ve Ascii olarak ekrana çıkar. Hesap Makinesi ayrıca Byte (.b), Word (.w), Long (.1) gibi ifadeleride kullanabilir.

Örneğin: 40.b, 300.w, 3c000.1 gibi. Herhangi bir Register *(a0,d3fC gibi)* hesap işlemlerinde kullanılmak istenirse 'neg' kullanılır *(arada boşluk yok!).*

Örnek: **40*rd0, 57-ra2, rPC+raO** vs.

Assembler da bulunan bazı komutlar da hesap makinesinde kullanılabir. Bunlar; #ll/lr/al/ar/d/n dir. Assemblerdaki karşılıkları: lsl/lsr/asl/asr/rol/ror dur.

Örnek: ? **12#lr4** ;12'yi 4 sağa kaydırır *(logic olarak)*

Bunun yanında hesap makinesi aşağıdaki terimleride anlayabilmektedir.

Peek(adres), peekvs(adres), peekl(a<i-*res)* ;adreslerin byte, word, long içeriklerini verirler.

A\a\\(mode); Mümkün olan hafıza, **mode=(0=PUBLIC,3=CHIP,5=FAST)** olabilir.

Hunk(sayı) ;Hunk adresini verir. Sayı= *(kaçıncı hunk olduğu)*

Hlen(sayı) ;Hunk uzunluğunu verir. Sayı= *(kaçıncı hunk)*

Not: Amiga'da File'lar parçalı olarak save edilir. Bu parçalar File'ın **'CODE', 'DATA', 'BSS'** bölümleridir ve **HUNK** adını taşırlar.

Örnek: ? peek(30000)+avail(3)

? Hunk(1)-40

? hlen(0)/Peekl(4cb00)

Hunt(sayı); Araştırma sırasında bulunan 32 adresten seçilen adres. *(0<sayı<32)*
Örnek. ? Hunt(17)*20

Şimdi de Amiga Monitör'ün komutlarına bir göz atalım.

?--Calculator; Hesap Makinesi

i~info; Sistem ile ilgili bilgileri ekrana çıkanr. Bunlar Monitörün nerede başlayıp nerede bittiğini gösterir.

h veya help tuşu- komutlarla ilgili yardım ekranını açar.

o--Redirect output; çıktıyı yönlendirir.

Kullanımı:

o isim: Monitör çıktısını bir file veya Device'a gönderir. Örneğin çıktıyı Printer'a göndermek için 'o PRTV yazılır. Bu komut hafızanın belli bir bölümü disassemble edilip diskette file olarak saklanmak isteniyorsa kullanılabilir, 'o' tek başına kullanılırsa, monitör çıktısı normale döner.

Örnek: o RAM:Deneme.asm , o DF0:ali.svs.

m-Dump Memory; Hafızayı Hex ve Ascii olarak ekrana yazar.

Kullanımı:

m : Bir önceki adresten itibaren 20 satırı yazar.

m <adres>: Adresten itibaren 20 satır yazar.

m <baş> <son>: Baş-Son adresleri arasındaki bölgeyi yazar.

Örnek: m 30000, ml0000 20000

k--Dump Ascii; Hafızayı sadece Ascii olarak ekrana yazar. Çalışması 'm' komutu gibidir.

Örnek: k fc0000, k30000 31000

:--Modify Memory; Hafızayı düzeltmeye yarar.

Kullanımı:

: <adrcs> <yazı,bilgi> : Adresten itibaren dataları adres içeriklerine yazar.

Örnek: :50000 'Ali',a047,'yAz' ;50000' den itibaren bu dataları yazar. Uzunluğu otomatik hesaplayıp bir sonraki adrese geçer.

f--Fill Memory; Belirtilen hafıza bölgesini, verilen bilgiyle doldurur.

Kullanımı:

f <baş> <son> <yazı,bilgi> : Başla son arasındaki bölgeyi, verilen bilgiyle doldurur.

Örnek: f 30000 45000 'Yazı',10,'Doldur'

t-Transfer Memory; Belirlenen hafıza bölümünü başka bir adrese kopyalar.

Kullanımı:

t <baş> <son> <hedef> : Baş-son adresleri arasındaki bölgeyi, hedef adresinden itibaren kopyalar.

Örnek: t 20000 2c000 70000

h-Hunt (Find) string in memory; Belirlenen hafıza bölgesinde, verilen bir bilgiyi arar. Bilginin bulunduğu adresleri ekrana yazar. Ayrıca bulunan ilk 32 adresi, Huntlist adı verilen bir tabloya daha sonra kullanılabilecek şekilde yerleştirir.

Kullanımı:

h <baş> <son> <bilgi> : Baş-son arasındaki bölgede 'bilgi'yi arar.

Örnek: h fc0000 ffffff 'Copyright'

hl—list Huntlist; Arama sırasında datanın bulunduğu ilk 32 adresin listesidir. Bu adresleri direk yazarak veya Hunt(sayı) terimiyle kullanabilirsiniz.

Örnek: m hunt(5) ;hunt5 te bulunan adresten itibaren Hex ve Ascii adres içeriklerini yazar.

c--Compare Memory; iki ayrı hafıza bölgesini karşılaştırır. Farklı dataların bulunduğu adresleri ekrana yazar.

Kullanımı:

c <baş> <son> <hedef> : Baş-son arasındaki bölgesini hedef adresinden itibaren karşılaştırır.

Örnek: c 30000 40000 60000 : (30000-40000) arasındaki bölgeyi (60000-70000) arasındaki bölgeyle karşılaştırır.

a--Assemble;

Kullanımı:

a : Bir önceki adresten itibaren assemble eder.

a <adres> : Adresten itibaren assemble eder.

a <adres> <makina kodu> : Makina kodu'nu adres'e assemble eder.

Örnek: a 30000 ; a40000 move.l dO,dl vs.

Assemble çağrıldığında, ekrana assemble edilecek adres çıkar. Buraya yazmak istediğiniz makina kodu emrini yazdıktan sonra 'RETURN'e basarsam, bir sonraki adres karşınıza çıkar. Assemble modundan çıkmak için hiçbirşey yazmadan 'Return'e basmanız yeterlidir. Eğer assemble edilecek adreste o anda hangi makine kodu emri olduğunu görmek istersenız, 'CTRL+E' tuşlarına basmanız gerekir.

A-Mon assemblerı tüm 68000 komutlarını anlamaktadır. Bunun yanında bazı pseudo-instruction'landa kullanabilmektedir. *Örneğin:* dc.b, de.w, del gibi.

d-Disassemble; İstenilen hafıza bölgesini disassemble edip, ekrana yazar. Kullanımı 'm' komutu gibidir.

Örnek: d fc00d2 (Burası ROM'da Ana makina kodunun başladığı bölgedir.); d 30000 40000 vs.

r--Shuw, Range Register; Registerların içeriklerini görmek veya değiştirmek için kullanılır.

Kullanımı:

r : Bütün registerları gösterir.

r <reg>=<sayı> veya r<reg> <sayı> : Sayı değerini reg registerine koyar.

Örnek: r d0 300; r a4=40000; r PC 17c00 vs.

g <adres>-Go; Adres'e dallanarak, buradaki programı işletir. Program bittikten sonra monitöre geri döner. Assemblerdaki jsr <adres> komutuyla aynı işi yapar.

Örnek: g fc00d2 ;Program sayıcısı ROM daki reset routinine dallanır.

j <adres>--Jump; Adres'e atlar. Assemblerdaki jmp <adres> komutuyla aynı işi yapar. Örnek: j 40000

w <adres>--walk (single step trace); Adres'ten itibaren bir adım yürür.

Örnek: w 30000 :30000 deki makina kodu işlemini yapar. Tüm registerleri ekrana yazar ve bir sonraki adres'e geçer. Bundan sonra sadece 'w' diyerek programı adım adım çalıştırabiliriz.

@--Enter command line; Bu komuttan sonra bir komuta satın girilir. @ <komuta satırı> : Bazı executable filelar hafızaya yüklenip g veya j komutlarıyla çalıştırıldığı zaman, bir komuta satırı ihtiyacını duyarlar. @ komutu, girilen komuta satırını hafızada özel bir bölgeye koyarak ve program çağrıldığında komuta satınnın adresini AO'a, uzunluğunu ise DO'a yükler.Örneğin CLI komutlarından type komutu devamında bir komuta zinciri ister, *(type textfile)* Burada textfile bir komuta zinciridir. Eğer 'type textfile' komu-

tunu kullanmak istiyorsak. type komutunu hafızaya yüklemeli v\e çalıştırmadan önce "textfile" komuta zincirini @ komutu ile monitöre bildirmiş olmamız gerekir.

Örnek # **textfile**

b—Set Breakpoints; Breakpoint yerleştirme

b <Adres> : Adres*e bir breakpoint yerleştirir. Monitörden bir programı çalıştırdığınızda, bu programın, sizin belirleyeceğiniz adreslerde durmasını ve monitöre geri dönmesini isterseniz, bu adreslere birer breakpoint yerleştirmeniz gerekir. Böylece program belirlenen adreslere geldiğinde kırılır ve monitöre geri döner.

Breakpoint'ler kırmak istediğiniz adrese bir **illegal Opcode** ($4AFC) koyarlar. G veya J komutuyla çalıştırılan bir program, bu adrese gelince **Illegal Trap** tarafından yakalanır ve monitöre geri döner. Monitör bu adresteki eski değeri hemen yerine koyarak sizden yeni bir emir bekler. Breakpoint'ler ROM gibi yazılamaz hafızalarda kullanılamazlar.

bl—List breakpoints: Kullanmış olduğunuz tüm breakpoint'lerin adreslerini verir.

br--Remove breakpoints: Breakpoint*leri kaldırır.

br <adres>: adres'teki breakpoints kaldırır.

br **all:** Bütün breakpoint'leri kaldırır.

I-Load Segment: Segment yükler. (segment=executable file) 1 <File ismi>: istenilen bir executable file'ı hafızaya yükler, file'in ilk **hunk'ı**nın başlangıç adresini ekrana yazar ve bu adresi PC (program counter) register'ına yükler. Executable file'lar, CLI'dan çağrıldığında yüklenebilen programlardır.

Örnek: **I df0:c/dir** : df0:c/dir programını hafızaya yükler ve başlangıç adresini verir.

u-Unload Segment: Yüklenmiş bir segmenti hafızadan siler. Hafızaya yeni bir segment yüklemeden önce, daha önce yüklenmiş olan segmenti silmeniz gerekir.

sl--Segment list: Yüklenmiş olan file'ın her hunk'ının başlangıç, bitiş adreslerini ve uzunluğunu verir.

[--Read file: İstediğiniz bir adrese istenilen file'ı yükler.

[<adres> <file ismi>: İstenilen file'ı adres'ten itibaren yükler.

[<adres> <uzunluk> <file ismi> : İstenilen file'ı dan belli bir uzunluktaki bölümü, adres'ten itibaren yükler.

Örnek: [**30000** 'df0:c/run' :run komutunu 30000'den itibaren yükler.

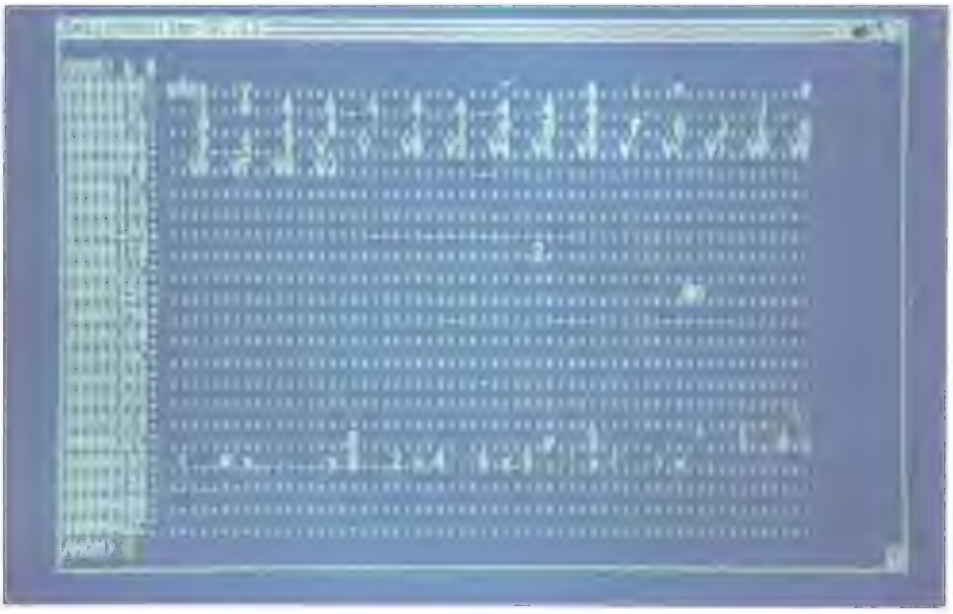
[30000 100 'df0:c/list' :List komutunun ilk $100 byte'ını 30000 adresinden itibaren yükler.

Not: Bir programı, istediğiniz bir adrese | yükleyip çalıştırmak çok zor bir iştir. Sadece **PC-relative** (program sayacından bağımsız) programlar hafızada her adreste çalışabilir. Bu komutun iyi yanı incelemek istediğiniz bir programı, göze karışık gelmeyecek bir adrese koyup, daha rahat kurcalamanıza izin vermesidir. Ayrıca executable olmayan file'ları da, (Örneğin data file'larını Resim, ses gibi) bu komutla yükleyip inceleyebilirsiniz.

]--Write file; Belirlenen hafıza bölgesini diskete save eder.] <adres> <drive> <uzunluk> <file ismi>

Örnek:] **30000 1000 'df0:test'** :30000 adresinden itibaren $1000 uzunluğundaki datayı, yani 30000-31000 arasındaki bölgeyi, diskete 'test' ismiyle kaydeder.

<--Read disk sector; Sektörleri disketten hafızaya okur.



Örnek: **< <adres> <başlangıç sektörü> <sektör sayısı>**

Adres: sektörlerin hafızada yazılacağı adres.

Drive: bilginin hangi drive'dan okunacağı

Başlangıç sektörü: hangi sektörden itibaren okunmaya başlanacağı.

Sektör sayısı: kaç tane sektör okunacağı

Örnek: **< 40000 19** 7; DF1: deki disketin, 9'dan 16'ya (9+7=16) kadar, olan sektörlerini 40000 adresinden itibaren hafızaya yazar. Diskette ulaşabileceğiniz sektörler 0-1759 arasındadır.

>--**Write disk sector:** Sektörleri hafızadan, diskete yazar. Kullanımı read sektör gibidir.

> <adres> <drive> <başlangıç sektörü> <sektör savısı>

Örnek: **> 35000 0 5 3;** 35000 adresinden itibaren olan datayı DF0:'daki disketin 5. sektöründen 8. sektörüne kadar yazar. Disketteki bir sektöre datayı yazarken unutulmaması gereken nokta, her sektörün, **"Checksum"** denilen bir kontrol toplamı olduğudur. Bunu dikkate alıp, sektörleri checksum'larını hesapladıktan sonra yazınız.

=--Corrects blocks checksum: disk sektörlerinin checksum'ını düzeltir.

= <adres>: Verilen adresteki DOS formatlı bir disk sektörü datasının checksum'ını hesaplayıp düzeltir ve datayı diskete yazılabilir hale getirir. Ayrıca eski ve yeni Checksum'lan ekrana yazar.

Örnek: **= 30000** : 30000 den itibaren bulunan datanın checksum'ını hesaplar.

#--Corrects Boot block checksum: # <adres>: Bootblock diğer sektörlere benzemez, İki sektörün toplamından, yani 2*512=1024 Byte'tan oluşur. Bu komut verilen adresteki bootblock datasının checksum'ını hesaplar ve diskete yazılmaya hazır hale getirir.

Not: Bootblock checksum'ını hesapladıktan sonra, boot datasını diskete şöyle yazabilirsiniz.

> <adres> 0 0 2 :adresteki boot'u df0: daki diskete yazar.

(boot 2 sektördür ve 0. sektörden başlar).

{--Read raw track: Normal DOS olmayan track'leri hafızaya yazar.

{ <adres> <drive> <başlangıç track'i> <track sayısı>: verilen adrese raw track'leri yazar.

örnek: { **33000 1 8** :33000 adresinden itibaren bulunan datayı df1: deki disketin 8-10. track'lerine yazar.

Not: Raw tracklerin okunmasında ve yazılmasında dikkat edilecek husus okunan ve yazılan veya yazılan bilgiler DOS formatına çevrilmemiştir. Yani diskette bulunan byte'ların aynılarına sahiptir. Bu bakımdan system yükleme rutini bir syncron veya index için beklemez ve bilgiler herhengi bir yerden başlayabilir. Track sayıları 0-159 arasındadır, ve bir track $3400 byte uzunluğundadır. Track'leri diskete save edeceğiniz zaman, bunların **MFM** veya **GCR** formatında kodlandığından emin olmanız gerekir. Hatasız bir geri yükleme için bunlar gereklidir. Yukarıda açıklanan diskete direk ulaşma ile ilgili komutlarla uğraşmadan önce drive'ınızdaki disketi, boş bir disketle değiştirin.

Bu komutlar disketinizin içindeki bilgilere zarar verebileceğinden bir deneme disketi kullanmak yararlı olur.

Dir-Directory: Disketteki directory'i verir.

Örnek: **Dir df0:s**

Cd--Change directory: diretory değiştirir.

*Örnek.***Cd df1:**

Del-Delete file: belirtilen file'ı disketten siler.

Örnek: **Del df0:resim**

Cls--Clear screen: Ekranı temizler

X-Exit program: Monitörden çıkış

Av--Available memory: Kullanılması mümkün olan hafıza miktarını ekrana yazar.

***-Correct bitmap checksum:** Belirlenen adresteki disket bitmap checksum'ını hesaplar. Bu sektör, disketin hangi sektörlerinin dolu veya boş olduğunun kaydını tutar.

Örnek: *** <adres> * 30000** gibi

ib-Install drive: istenilen drive'ı install edip, standard DOS boot yerleştirir.

Örnek: **ib <drive> ib 0** ;DF0: daki disketi install eder.

rn-rename file: istenilen bir file'm ismi değiştirilir.

rn <eski file> <yeni file ismi>

Örnek: **rn dir cat**

md-Make directory: yeni bir directory açar.

md<isim>

Örnek: **md df0:libs**

fm-format: İstenilen drive'daki diski formatlar.

fm <drive> <isim> <c> <v> : c-hızlı format; disketin sadece root ve boot block'lan temizlenir, v-verify. Bu iki seçenek istenirse konulur.

Örnek: **fm df0: deneme c v**

p-protect file: bir file'in koruma flaglarını değiştirir.

p <file ismi> <RWED> : <RWED> read, write, executable, deletable.

Örnek: **p df0:list RWE** :list isimli file'ı okunabilir, yazılabilir, işletilebilir ama silinemez yapar.

-Open NewCLI: Yeni bir CLI ekranı açar.

ba-Base: Kullanılan matematik taban değiştirilir.

ba <taban>

Örnek: **ba 10** :Onluk taban.

Set-Set variable: Değişken tanımlamaya yarar. A-Mon'un en güzel özelliklerinden biride bu komuttur. Bununla bir sayının yerine bir isim kullanma kolaylığı getirilmiştir.

Set <isim> <sayı>

Örnek: **set baş 30000** : artık baş kelimesi 30000 değerini almıştır. Mesela 'd baş' derseniz, monitör 30000 adresinden itibaren disassemble etmeye başlar, sadece 'set' yazarsanız, kullanılmış tüm değişkenleri görebilirsiniz.

cv-Clear all variable: kullanılmış tüm değişkenleri siler.

!-Play digisound: Hafızadaki bir enstrümanı çalar.

! <adres> <uzunluk> <peryod> <tekrar>

adres: enstrümanın başlangıç adresi. Bu adresin CHIP memory'de bulunması gereklidir.

uzunluk: Enstrümanın uzunluğu

peryod: Ens. frekansı.

Örnek: **428=C2=Do...**

Gerekli bilgiyi Hardware Reference Manual'den bulabilirsiniz.

tekrar: Enstrümanın kaç kez çalınacağı. Durdurmak için CTRL+C'ye basabilirsiniz.

Örnek: **! 30000 2000 430 2** :30000-32000 arasındaki enstrümanı 430 peryodunda iki defa çalar.

pl--Play soundtraker module: Soundtracker modülünü çalar.

pl <adres> : 31 enstrümanlı ST modülünü çalmak için.

pl <adres> o : 16 enstrümanlı ST modülünü çalmak için.

pl 0 : Durdurmak için.

&--Alloc memory absolute: Verilen hafıza bölgesini boşaltıp, memory listesine yazar.

& <adres> <uzunluk>

Örnek: & 30000 1000 : 30000 ile 31000 arasını boşaltıp, memorylist'e kaydeder.

(--Alloc memory: CHIP, FAST vaa PUBLIC memory'de istenilen boşluk için en uygun bölgeyi bulur.

(<uzunluk> c

Örnek: **(2000 'chip'**: CHIP memory'de $2000 byte'hk alan boşaltır.

)--Free memory: Daha önce hafızada boşaltılmış alanlar memory listesinden çıkarılır ve silinir.

) <adres> : Adresteki, ayrılmış bölge silinir

) all: Tüm bölgeler silinir.

mi-Memory info: Verilen adres hakkında bilgi verir. *{Eğer adres ayrılmış bölgede ise)*

mi <adres>

sm-Show alloated memory: Allocate edilmiş tüm bölgelrin adreslerini ve uzunluklarını verir.

lc--Copperlist: System'in kullandığı copperlist'lerin adreslerini verir. Bunlar Graphics-Library'nin 38/50/54 offsetlerindeki adreslerdir.

sc--Show copperlist: Verilen adresteki copperlist'i ekrana çıkartır ve sol mouse tuşuna basılıncaya kadar ekranda tutar.

si-Set Vertical Blanking Int.: Vertical blanking interrupt'a verilen adresteki programı ekler.

si <adres> <priority> : priority - prog-ramın diğer programlara göre önceliği.

si : VB'deki interruptları gösterir. VB interrupt=$6c'dir ve buraya en fazla 10 program yüklenir.

ci-Clear vertical blanking interrupt: VB interruptaki programı siler.

ci <adres>: verilen adresteki programı VB'den siler.

ci ali : Tüm programları VB'den siler.

Evet, sanırım bu kadar açıklama yeterince kafanız karıştırmıştır.

Şimdi hiç paniğe kapılmadan bilgisayarınızın başına oturun ve bu sihirli dünyanın kapısından içeri ilk adımınızı atın. Sakın korkmayın, başınıza gelebilecek tek sorun, üzerinde çalıştığınız disketin bozulmasıdır.

Daha önce de dediğim gibi, bir disketin kopyası üzerinde çalışırsanız, zaten böyle bir sorununuz da kalmaz.

Ayrıca, içinden çıkamadığınız bir yerle karşılaşırsanız, dergiye mektup yazarak benden bilgi edinebilirsiniz.

Bir başka yazıda tekrar görüşmek üzere hoşçakalın.

91'İN VİRÜSLERİ

TUNÇ DİNDAŞ & CEM TANIK

Geçtiğimiz aylar virüs dünyası için oldukça hareketliydi. Bir çok yeni virüs yurt dışında dağıtıldı. Tabii ki bunların bazıları ülkemize geldi bile. Biz bu ay sizlere yeni virüsleri kısaca tanıtacağız. Bir de yeni çıkan THE MASTER VIRUS KILLER'ı açıklayacağız. MASTER VIRUS KILLER'ın Fransızca versiyonu olan 1.8 geçen sene ülkemize gelmişti. Bu ay açıkladığımız versiyonu olan 2.0 İngilizce.

Şimdi geçen ay bulabildiğim virüslere ne dersiniz? Sadece iki tane olan bu virüsler oldukça iyi kodlanmış. İnceleme esasında çok ter döktüğümü söylemeliyim.

Adının **GURU** olduğunu zannettiğim bir virüs var. Bootblock'a yerleşen bu virüs, hafızada çok iyi saklanıyor. Reset vektörlerinden kolay kolay silinmeyen bu virüs, oldukça hızlı yayılıyor. Bazı UTILITY BOOT'lar bu virüsü silmiyor. Virüsün daha aktif halini maalesef görmüş değilim. Bu virüsün var olduğunu anlamak için bootblock'unuza bakın. Eğer birinci satırda 'GURU' yazıyorsa, disketiniz bu virüsü barındırıyordur. Detaylı açıklamayı gelecek sayılarımızda bulabilirsiniz.

Yeni virüslerden bir diğeri de, 'CANCER' virüs. CENTURION grubu tarafından yapılan virüs geçen ay dağıtıldı. Ülkemize de INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP SOCCER ile geldi. Yeni uygulanan teknik ile yapılan virüs oldukça iyi programlanmış. Hem Boot, hem de File (link) virüsü tekniğiyle yapılmış. 'TYPE' komutuna yerleşen virüsün yaptığı zararlardan biri de disk driver sistemini değiştirmesi. Yayılmak için boot block kontrolünü ihmal etmiyor.

THE MASTER VIRUS KILLER II

Merhaba! Bu ay size yeni bit-Virus Killer'ı açıklayacağız. MASTER VIRUS KILLER, herkes kullanabilir. Yapabildiği işlemler basit şekillerle (icon) ifade edilmiş. Herhangi bir işlem için bu ikonları kliklemek yeterli.

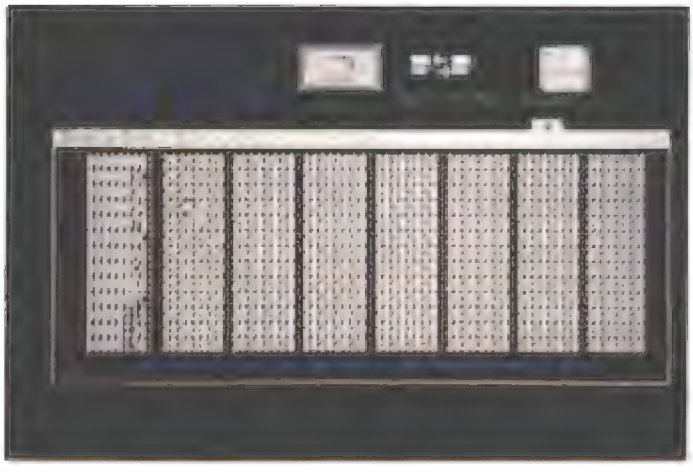
Programın en büyük özelliği yaptığı işler esnasında örneklenmiş (sampling) sesler çalması. Bir anlamda programa konuşuyor da diyebiliriz.

Programa ilk girdiğimizde bize hafıza hakkında bilgi vererek o andaki reset vektörlerinin durumu gösteriliyor. Eğer hafızada virüs varsa, siren çalmaya başlıyor ve virüsün adı yazılıyor. İsteğinize göre virüsü, daha doğrusu o anda hafızada bulunan programı silebilirsiniz. Eğer hafızada virüs yoksa ekrana 'OK! No virus in memory' mesajını yazılıyor ve bizim sağ mouse tuşuna basmamız bekleniyor. Programa girerken bilgisayar sizi 'WELCOME' diyerek selamlıyor. Bundan sonra karşımıza işlemler yapacağımız çeşitli seçenekler geliyor. Şimdi bu seçenekleri açıklayalım.

DF0, DF1, DF2, DF3, DH0, DH1, FF0: Bu seçeneklerle, hangi sürücüde çalışacağımızı belirtiriz. Hangi sürücü seçilmişse o driver'daki disketin bootblock'una bakılır.

DISPLAY (disket+buvuteç): Bu seçenekle disketin bootblock'unun 'ASCII' dokümanını görebiliriz. Virüs uyarısını alınca, disketin boot'una bakmayı unutmayın. Bazı loaderlan da 'UNKNOWN BOOT' olarak tanımlıyor. Eğer bu bootblock'ları silerseniz programınız çalışmaz.

KILL VIRUS (tabanca): Bu seçenek Virüsleri yoketmek için kullanılır. Virüslü disketi takıp tabancayı sol mouse tuşuyla kliklediğinizde, tabanca, çığlık ve kahkaha sesi duyacaksınız. Bundan sonra virüs, virüs olduğuna pişman bir şekilde disketinizi terk edecektir. Bu özel efektler sayesinde virüs öldürmek çok zevkli oluyor.



INST. VDC2.0 (sprey): Disketin bootblock'una virüs protector koyar. Bu protector eğer hafızada virüs varsa bilgisayarı resetler, öteki anlamda da hafızayı sanki makinayı kapatıp açmış gibi temizler. Bu işlemin diğer adı da HARDRESET'tir.

IRQ PROTECT (ban t lanmış disket): Bir file virüsü olan IRQ'ya karşı disketi korumaya alır. Bu isleme tabi tutulmuş bir diskete asla 'IRQ TEAM' virüsü giremez.

FILE VIRUS (kanlı disket): Hhh! sonunda aranılan bir özellik yapıldı. İşte herkesin, özellikle harddisk kullanıcılarının baş belası olan file virüslerini yok eden seçenek. Bu kısımla BGS9, IRQ ve TERRORISTS file virüslerini yok edebilirsiniz. Validation hatası veren disketlerinizi düzeltmek istiyorsanız, yine bu seçeneği kullanabilirsiniz.

DUPLICATE BOOT (çift disket): Bir disketin bootblock'unu başka bir diskete kopya eder. İlk önce bootblock'u okunacak disketi sonra da kopyalanacak disketi disk sürücüye takın.

QUIT (güç kaynağı): Programdan çıkış.

DOCUMENTATION (kitap): Program hakkında bazı bilgiler verir.

HELP tuşu: Program içinde kullanılan tuşların ne işe yaradığını yazar.

MASTER VIRUS KILLER 90 bootblock virüsü, 15 file virüsü, 39 utility boot tanıyabiliyor. Benim bile daha adını duymadığım virüsleri bû KİLLER sayesinde yok edebilirsiniz. MASTER VIRUS KILLER'ın tanıdığı virüsleri hep beraber öğrenelim.

*** Boot-Block virüsleri:**

1- 16 Bit Crew	11- Butonic
2- Abraham	12- Byte Bandit I
3-Aids	13-Byte Bandit II
4-AmigaFreak	14-Byte Bandit No head
5-ASS virüs	15-CCCP virüs
6- Australien parasite	16- Clist
7- Bamiga sector one	17- Coder
8- Band virüs slayer	18- CrackRight
9- Black Flash	19- Dag
10-Black Star	20-Dasa I
▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲	
21-Dasa II	31-Gadaffi
22- Destructor	32- Graffiti
23- Digitalemotion	33- Gremlins
24- DiskGuard	34- GXteam
25- DiskHerpes	35- Gyrus
26- Extreme	36- HCS 42201
27- F.A.S.T	37- HCS II
28- FI.C.A	38- Hilly
29- FastLoad Byte Warrior	39- Hoden
30- Forpib	40- Ice

▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲

41-Incognito
42- Jitr
43- Joshua I
44- Joshua II
45- Julie
46- Kauka
47- L. Exterminator I
48- L. Exterminator II
49- L. Exterminator III
50- L. Exterminator IV
51- Lamer Exterminator V
52- Lamer Exterminator VI
53- LSD
54- MegaMaster
55- MicroMaster
56- MicroSystem
57- Morbid-Angel
58- Newbeat
59- Noname
60- NorthStar II

▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲

61-NortStarIII
62- Obelisk 1
63- Virus II
64- OPapa
65- Paramount
66- P.CircleVirusSlayer
67- P.CircleVirusSlayer2
68- PCircleVirusSlayer3
69- Revenge
70- RevengeLoader
71-The Ripper
72- SCA I
73- SCA II
74- ScarFace
75- Sendarian
76- SinisterSyndicate
77- SuperBoy
78- Suntronic
79- SupplyTeam
80- System Z PVL 3.0

▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲

81 - System Z PVL 4.0
System Z PVL 5.0
System Z PVL 5.4
System Z PVL 6.1
System Z PVL 6.3
System Z PVL 6.4
82- Switch-off
83- Target
84- Termigator
85- Telstar
86- Timebomb
87- Turk (ilginç?!)
88- Ultrafox
89- Vkill I
90- Vkill II

*** Utility bootlar:**

I- V. D. cleaner 1.3
2- V. D. cleaner 1.6
3- IRQ Protector
4- Bootgirl
5- GX. team no fast
7- Boot controller 1.2
8- Boot controller 1.3
9- Mega boot 1.30
10- X-copy 2.0 boot
II - Terminator protector
12- Viruskiller prof2.0
13- M.I.A boot
14- Bootblock copy
21 - Avirex boot
22- NS virus checker
23- V. D. clean 1.7
24- Tristar virus killer
25- V. killer buster 1.4
26- SCA protector boot
27- Devware 88 boot protect
28- Blizzard 1.0 protector
29- Bootblock generation
30- IRQ protector 2.0
31 - V. d. clean 2.0
32- Outlaw checker
33- Razorl911 checker
15- Bootleg 2.1
16- CCS-boot
17-Chip-boot
18- Boot ok.
19-Don't boot
20- V. freebootblock
34- Devil_blue_sky checker
35- Rattlehead boot
36-Amax kick enable
37- Nolls's checker
38-Interferon checker
39- M & K checker

Bütün Amiga kullanıcılarının sahip olması gereken mükemmel bir program. Tabii ki bu arada yeni çıkacak virüsleri unutmayın. Gelecek sayılarımızda başka virüsler ve virüs killer'larda buluşmak üzere. Sorularınızı bekliyorum. Virüssüz günler dilerim.

*** File Virüsleri:**

1-BGS9I
2- BGS9-mut;int
3- Butonic
4- Concersmily
5- CCCP virusjink
6- DisayterMaster
7- IRQ-type I
8- IRQ-type II
9- Revenge of the Lamer exterminator
10- Terrorists
11 - The Traveling Jack I
12- The Traveling Jack II
13- The Time Bomber
I4-Ultrakill
15-Xeno

BURAK OZDEMIR

Merhaba arkadaşlar. Bu ayki yazımızda AMOS'un ekran komutlarını anlatmaya başlayacağım. Kuşkusuz AMOS'un en büyük özelliklerinden biri, ekranlar konusundaki büyük ustalığıdır.

Şimdi, ekran komutlarına bir göz atalım. AMOS programı ilk çalışmaya başladığında sistem 320*200 genişliğinde ve 16 renkte bir ekran açar. Bu sakın sizi üzmesin. Siz bunu istediğiniz şekilde değiştirebilir ve buna ek olarak da, 7 tane daha ilave ekran açabilirsiniz. Aynı anda monitörünüzün veya televizyonunuzun ekranında bunlardan istediğiniz kadarını gösterebilir ve bunları birbirinden bağımsız kontrol edebilirsiniz. Şimdi bu komutlara bir göz atalım:

KOMUT: Screen Open

KULLANILIŞ:

Screen Open n,g,y,rs, mod

Bu komut bir ekran açar ve bu ekran için gerekli olan hafızayı ayırır. Bu komutun kullanılışından sonra gelen tüm ekran kontrol komutları, Screen komutu tarafından değiştirilmediği takdirde, en son açılan ekrana kontrol eder. 'n' ekran numarasıdır ve 0-7 arasında değerler alır. 'g' ve 'y' sırası ile ekranın genişliği ve yüksekliğidir. Açacağınız ekranın gerçek boyutları, göstereceğiniz fiziksel ekran ile sınırlı değildir, 'rs' kullanacağınız renk sayısını belirler; alabileceği değerler 2, 4. 8. 16. 32, 64 ve 4096'dır. 'mod' ise rezolusyonu belirler HIRES veya LOWRES olur.

ÖRNEK:

```
Screen open 1,340,400,16,lowres
Screen open 3,200,150,4096,lowres
```

KOMUT: Screen Close

KULLANILIŞ:

Screen Close n

Bu komut daha önce açılmış olan bir ekranı kapatır ve hafızanın bu bölümünü boşaltır.

ÖRNEK:

Screen close 5

KOMUT Auto View

KULLANILIŞ:

Auto view on/off

Normal olarak bir ekranı açtığınız anda ekran gösterilir. Bu, bazen istenmeyen sonuçlar doğurabilir. Bunu auto view off komutu ile durdurabilirsiniz. Böylece ekranlarda yaptığınız değişiklikler gösterilmez.

ÖRNEK:

Auto view off

KOMUT: Default

KULLANILIŞ:

Default

Tüm ekranları kapar ve AMOS'un açılış ekranına geçer.

KOMUT: View

KULLANILIŞ:

View

Auto view off durumunda iken ekranlarda yapılan değişikliklerin gösterilmesini sağlar. Bu konumdayken, yapılan her değişiklik gösterilmek istendiğinde bu komut kullanılır.

KOMUT: Load Iff

KULLANILIŞ:

Load iff "resim",[ekran]

Bu komut ile disklerden iff formatında kaydedilmiş herhangi bir resim yüklenir. Eğer ekran numarasını belirtmemişseniz, o an aktif olan ekrana kaydedilir.

ÖRNEK:

Load iff "df0:res/house ".3

KOMUT: Save Iff

KULLANILIŞ:

Save Iff "isim" [»compression]

O anki ekranı diskete kayıt eder. Eğer compression seçeneği varsa, resmi sıkıştırıp kayıt eder.

ÖRNEK:

Save iff "resim"

KOMUT: Screen Display

KULLANILIŞ:

Screen display n [,x,y,w,h]

Açılmış bir ekranı, görünür ekranın istenilen bir yerine yerleştirir. Böylece sadece ekranın gösterildiği yeri değiştirerek, ekranı hareket ediyormuş gibi gösterebilmek mümkündür, 'n' ekran numarasıdır. V ve *y' ise, ekranın sol üst köşesinin fiziksel ekranda görüleceği yeri belirler, 'w' ve 'h', sırasıyla gösterilecek bölgenin genişliğini ve yüksekliğini belirler.

ÖRNEK:

Screen display 1,112, 30,100, 100

KOMUT: Screen offset

KULLANILIŞ:

Screen offset n,x,y

Normalde bir ekran gösterilirken, gösterime o ekranın sol üst köşesinden başlanır. Bu. screen offset komutu ile değiştirilebi-

lir. n" ekran numarasını, V ve 'y' de fiziksel ekranın, mantıksal ekranın solundan ve üstünden ne kadar boşluk bıraktıktan sonra başlayacağını belirler.

ÖRNEK:

```
Screen offset 2,100,50
```

KOMUT: Screen clone

KULLANILIŞ:

```
Screen clone n
```

Bu komut, o anda aktif olan ekranın bir kopyasını açacağı 'n' ekranına alır. Normal olarak bu ekran diğeri ile aynı yerde gösterilir, fakat 'screen display' ve 'screen offset' komutları ile bu değiştirilebilir. Hafızada tek bir yerde bulunan bir ekranı, monitörde aynı anda değişik yerlerde göstermek mümkündür.

ÖRNEK:

```
Screen clone 5
```

KOMUT: Screen

KULLANILIŞ:

```
Screen n
a=screen
```

Bu komut, bütün grafik ve yazı işlemlerini "n" ekranına yönlendirir. Eğer bu ekran o anda görüntüde değilse, komutun görünür bir etkisi olmaz: fakat hafızada istenen değişiklik yapılmış olduğundan. ekran görünür duruma alındığında sonuca ulaşılmış olunur. İkinci kullanım şeklinde ise 'a' değişkenine o an aktif bulunan ekranın numarası verilir.

KOMUT: Screen to front

KULLANILIŞ:

```
Screen to front [n]
```

Bu komut [4]n' ekranının monitörde önde görünmesini sağlar. Ekran numarası verilmemişse o an aktif olan ekran öne alınır.

KOMUT: Screen to back

KULLANILIŞ: Screen to back [n]

Bu komut seçilen ekranın monitörde arkaya atılmasını sağlar.

KOMUT: Screen hide

KULLANILIŞ:

```
Screeen hide [n]
```

Bu komut seçilen ekranı tamamen görüntüden kaldırır. Ekran numarası verilmemişse o an aktif olan ekran kaldırılır.

KOMUT: Screen show

KULLANILIŞ:

```
Screen show n
```

Bu komut 'screen hide' komutunun tersidir. O an gösterimde olmayan bir ekranı göstermek için kullanılır.

Bu ay açıklayacağım komutlar bu kadar. Şimdi de size kısa bir program veriyorum. Program ilk olarak disketten bir resim yükler. Daha sonra siz tıpkı 'deluxe paint' programındaki gibi ekranın bir bölümünü 'brush' olarak seçersiniz. Bunu yapmak için, ekranın iki yerine kliklemeniz yeterli. Daha sonra program bu seçtiğiniz bölümü yukarıdan aşağıya doğru düşüyormuşçasına kaydıracaktır. Önce programın listesini veriyorum, sonra da satır satır açıklayacağım.

```
Rem*********************************************
Rem*********************************************
Rem****          AMIGA DÜNYASI            ****
Rem****        AMOS DEMO PROGRAM          ****
Rem****      written by Burak OZDEMIR     ****
Rem****           using AMOS              ****
Rem****        AMOS Copyright 1990        ****
Rem****         Mandarin Software         ****
Rem*********************************************
Rem*********************************************
Screen Open 0,320,200,32,Lowres
Flash Off
Load Iff "df0:resim"
Repeat
Until Mouse Click=1
XS=X Screen(0.X Mouse)
YS=Y Screen(0.Y Mouse)
Gr Writing 2
Repeat
X=X Screen(0,X Mouse)
Y=Y Screen(0,Y Mouse)
Box XS,YS To X,Y
Box XS,YS To X,Y
Until Mouse Click=1
DX=Abs(XS-X)
DY=Abs(YS-Y)
Auto View Off
Screen Hide 0
Screen Open 1,DX,DY,32,Lowres
Get Palette 0
Flash Off
If XS>X Then Swap XS,X
If YS>Y Then Swap YS,Y
Screen Copy 0,XS,YS,X,Y To 1,0,0
Screen 1
Screen Clone 2
Screen Hide 2
Auto View On
Do
Screen To Front 1
For 1=0 To 201 Step 3
Screen Display 1,,I,,
Wait 1
If Mouse Key>0 Then Exit
Next I
Boom
If Mouse Key>0 Then Exit
Wait 40
Screen Show 2
Screen To Front 2
For 1=0 To 201 Step 3
Screen Display 2,,I,,
Wait 1
If Mouse Key>0 Then Exit
Next I
Boom
Wait 40
If Mouse Key>0 Then Exit
Loop
```

Program, ilkönce 32 renkte ve düşük çözünürlükte bir ekran açar. Bir sonraki satırda ekranın yanıp sönmesini önlemek için 'flash off komutunu kullandım.

```
Repeat
Until Mouse Click=l
```

döngüsü ile mouse'un kliklenmesi beklenir. Bundan sonra mouse'un o an bulunduğu nokta ekran koordinatları olarak XS ve YS değişkenlerine verilir.

```
gr writing 2
```

komutu ile grafik çiziminde XOR moduna geçilir. Bu sayede ekrana çizilecek bir şeklin üstünden tekrar geçilecek olursa, ekran tekrar eski durumuna döner.

Bundan sonra gelen döngüde mouse tekrar klikleninceye kadar, 'box' komutu ile ekranda 'brush' olarak seçeceğiniz bölgenin etrafına kutular çizilir. Komutu iki kere arka arkaya kullanmamın nedeni resmi bozmamak içindir.

Daha sonra dx ve dy değişkenlerine seçtiğiniz bölgenin genişliği ve yüksekliği kayıt edilir.

Bundan sonra ekran ayarlamaları yapılırken, görüntünün bozulmaması için auto view off komutunu kullandım.

```
Screen Open l ,DX,DY,32,Lowres
Get Palette 0
```

satırları ile seçtiğiniz brush'ın kopyalanacağı yeni bir ekran açılır.

```
screen copy
```

komutunda, önce ekranın sol üst köşesi sonra da sağ alt köşesi verileceğinden;

```
If XS>X Then Swap XS,X
If YS>Y Then Swap YS,Y
```

komutları ile değişkenler sıralanır.

Sonra 'screen clone' ile bu ekranın da bir koyası alınır. Bundan sonra "auto view on' komutu ile ekranda yapılacak değişikliklerin görünmesi sağlanır. Daha sonra programın ana döngüsü gelir.

Önce bir numaralı ekran öne alınır. Daha sonra

```
For 1=0 To 201 Step 3
Screen Display 1,,I,,
Wait 1
```

döngüsü ile bu ekran yukarıdan aşağıya kaydırılır. Ekran aşağıya inince de 'boom' komutu ile bir patlama sesi verilir.

Bundan sonra aynı olay, 2 numaralı ekran için yapılır.

Döngüden çıkmak için 'mouse' tuşuna basmanız gereklidir.

Şimdi sizlere AMOS MANUAL! dan uyarlanmış iki program daha vereceğim. Fakat açıklamalarını gelecek ay yapacağım. Bu arada sizler de bunların nasıl çalıştıklarını bulmaya çalışın. Gelecek aya kadar hepinize iyi eğlenceler...

```
Rem ****************** ****************
Rem*      AMOS  demo 10.1          *
Rem * AMOS MANUAL dan uyarlanmistir  *
Rem *           HAM Demo            *
Rem*    (c) Mandarin/Jawx 1990     *
```

```
Rem
Screen Open 0,320,290,4096,Lowres
Screen Display 0,129,30,320,270
Curs Off: Cls 0 : Flash Off
Locate 0,2 : Pen 15 : Paper 0
Centre "AMOS-HAM"
ForB=0To 15
Colour B,B : Ink B : Bar 32,B* 15+32 To 288,B* 15+47
ForR=0To 15
For L1 =32 To 47:Ink 32+R :Plot R* 16+33,B* 15+L1          :Next L1
ForG=0To 15
Ink48+G : Draw R*16+G+34,B* 15+32 To R*16+G+34, B* 15+47
NextG
NextR
NextB
```

```
Rem ***********************************
Rem *              AMOS Example 10.2              *
Rem * AMOS MANUAL dan u\ arlanmistir     *
Rem *          (c) Mandarin /Jawx 1990          *
Rem ***********************************
Rem
Screen Open 0,960,100,8,Lowres
Screen Display 0,130,150,320,100
Palette 0,S111,$222,$333,$444,$555,$666,$777
Flash Off
Set Rainbow 0,1,64,"(8,2,8)",""*,""
Rainbow 0,1,150,100
LAND[640,0,50]
Screen Copy 0,0,0,319,100 To 0,639,0
Do
For 1=0 To 159
Screen Offset 0,1*4,0 : Wait Vol
Next I
Loop
Procedure LAND[W,X,N]
Ink 1 : Bar X,0 To W+X,99
Foe T=0 To N

TX=Rnd(W)+X : TW=Rnd(W/8)+4 : TH=Rnd(50)
Polygon TX,99 To TX+TW/2,99-TH To TX+TW,99
Next T
End Proc
```

AMIGA ASSEMBLER

ÖMER SİNAN POLAT

Merhaba assembler'cılar. Geçen sayımızda Seka üzerinden bir örnek vermiştik. Örnek programımız bir window açıyordu. Window Workbench ekranında açılıyordu. Şu anda sadece size ait ve kendinizce yaklaşık bir sayfalık bir yazım yaparak işte bu sonucu elde ettiniz. Tabii bunu söylerken bana kızanlar olabilir. Nasıl mı? Şöyle..

Bana kızacak olan arkadaşlarımızdan kastımız, geçen sayıdaki source text'ini defalarca yazıp da bir türlü çalıştıramayan arkadaşlar. Onlara öğüdüm böyle bir durumda hemen, bu olmuyor diye pes etmemeleri. Çünkü benim de yaptığım gibi sizinde bu gibi zorluklara sabırla ve gayet sakin yaklaşmanız gerekiyor. Bu anda yapmanız gereken şey, hata aramak olmalıdır. Bu olayda herkesin kendine göre bir tercihi olacaktır. Bazıları program text'ini defalarca kontrol edecektir. Veya compile işlemlerini kurcalayacaktır. Çok güzel. Zaten hata da böyle bulunurdu. Fakat sizden istediğim ve size önereceğim tek şey; bakış açınız. Seka'nın başındaki her insan, pardon düzeltme yapıyorum, her programcı klavyedeki hakimiyeti ile, source text üzerindeki yaptığı değişikler ile, system üzerindeki etkisi ile kendisini işlemciden bir parça olarak görmelidir. İşlemcinin, programcının yazdığı rutinleri üzerinde yaptığı işleri, programcının da aynen satırları yazarken kafasında biçimlendirmesi gerekir.

Şimdi programımızın açıklamasına geçelim.

Örnek rutinimizde (rutin demek biraz yanlış oluyor. Ona program dememiz daha doğru olur) öncekilerden farklı olarak AMIGA LIBRARY'leri gözükmekte.

Şimdi AMIGA LIBRARY'lerinden size biraz bahsedeyim.

AMIGA LIBRARY

Kısaca AMIGA LIBRARY deyimi. Amiga'nın belleğinde bir yerde (bellekteki yerini daha sonra söylerim) duran, bilgisayarda sabit olup, bilgisayarı kapadığınızda dahi silinmeyen, ROM bellek diye adlandırdığımız yardımcı rutin niteliğinde makina kodu programlarıdır.

Pardon düzeltme yapıyorum. Amiga'yla ilgili bütün library'lerin hepsi hafızada sabit ROM bellekte bulunmuyor. Bir kısmını disketten yükleyebiliyoruz. Veya mega programcılar, mega programlarını hazırlarken daha önceden yapıp, birçok programına dahil ettikleri library Merde bulunmaktadır.

Her Amiga System Library'sinde 2-100 arası rutin bulunmaktadır. Fakat bunda bir kısıtlama yoktur. Rutin sayısı istenildiği kadar çoğaltılabilir.

Tabii yararlarının sonsuz olduğunu söylemeye bilmem gerek var mı? Normalde yazımı saatler ya da günler aylar sürecek rutinleri, bu işin ustaları bizim için hazırlayıp ROM belleğe kaydetmişler. Ne güzeldir ki, bize sadece onları kullanmak kalıyor.

Bunların bir başka yapılış amacı ise programcıları fazla üzmemek. Amiga'nın yapısı olan sistem, workbench, intution, disket işlemleri ve daha aklınıza gelen her şey hakkında fazla bilgisi olmayan programcıya bunları öğrenmeye zorlayıp zaman ve beyin yorgunluğu kaybı vermeyip onları belli formatlar içerisinde topluca sistem üzerinde bir derece hakim hale getiriyorlar. Sözünü ettiğim derece. Programcının, programına Amiga'nın ileri window, mouse, ekran, ses. multitasking, disk veya Workbench uygulamalarını kolayca dahil edebilmesi.

Mesela Amiga'nın mimarları zamanında bu rutinleri Amiga'nın belleğine koymasalardı diye bir düşünün. Bence o zaman bir felaket olurdu. Nasıl mı? Şöyle. Herkes Amiga'nın yukarıda bahsettiğimiz özelliklerinden yararlanabilmek için kendince bir sürü rutin yazardı. Örneğin biri bir başkasının programına bir göz gezdirdiğinde programın amacından çok program sisteminin tabanını oluşturan rutinleri algılamak için uğraşması gerekecekti. Şöyle durup sakince bir düşünüyorum da, böyle bir problem bu şekilden başka türlü herhalde halledilmezdi.

Bunların yanında, diyelim ki sizin yazmadığınız bir source'u inceliyorsunuz. Örneğin; program başladı. Bir ekran açıcı library rutinini çağıran bir kısım gördünüz. Demek ki ekran açılıyor. Arkasından aynı şekilde bir window uygulaması. Buraya kadar gelindiğinde geçen süre sadece bir kaç saniye. Bu mükemmel bir olaydır. Rutinler, tanıdık sistem rutinleri olduğundan anlamak gayet basit. Böylece, programın ve gerçek anlamda programın özünü oluşturan kısımları yakalamak ve anlamak da çok basit bir hal alıyor.

Bu arada başka bir programcının programlarını incelemek sizin için çok büyük adımlar kaydetmek demektir. Fakat inceleyeceğiniz programı çok iyi seçmeniz gerekmektedir. Acemi bir programcının programını incelemek, onu anlamaya çalışmak sizi fazlası ile yoracak ve makina kodu programlama bilginiz üzerinde ters-uygulamalardan ötürü zedeleme yapacaktır. Ben bunu bizzat yaşadım. Daima en büyük hedefiniz, usta programcıların küçük programlan olmalıdır. Usta programcıdan kastım, işin ehli ve uzun zamandan beri makina kodu çalışmasını yapan, Amiga library'lerini programlarına en iyi şekilde yerleştiren ve ortaya pozitif bir şeyler çıkarmış olanları kastediyorum. Acemi programcı dediklerim ise, program listesi kısa olan ve sadece bir işi yapmak ile görevli olan program yazanlar. İlerlemenin temel öğelerinden biri de budur. Zamanı geldiğinde hep beraber program incelemeleri yapacağız. Şimdilik bu konuda (DEBUG) bu kadar bilgi yeter. Hatta fazla bile.

Amiga library'leri Amiga'nın varoluşundan beri çok büyük değişikliklere uğramıştır. Programcılar devamlı hataları ve eksiklikleri gidermişlerdir.

Amiga'nın ROM belleğinde bulunan yani akım kesildiğinde silinmeyen library'leri şunlardır.

1- CLIST.LIBRARY:

Bu library'deki rutinler Amiganın copper listesi üzerinde değişiklikler yapmak için gerekli olan kolaylığı sağlayan rutinleri içerir. Copper listesinin ne olduğunu şu anda sormayın. Çünkü onu anlatmam için daha öğrenmeniz gereken çok şeyler var. Size sadece copper'ın Bilgisayarınızın grafik ile işlemlerini super bir hız ile yapan bir devre olduğunu söyleyebilirim.

2- CONSOLE.LIBRARY:

Bu library Amiga'nın Workbench sistemindeki console window'undan yazı çıkışı almak için kullanılır.

3- DOS.LIBRARY:

Amiga'nın disk işlemleri için bu library'deki rutinleri kullanabilirsiniz. Bu library ile herhangi bir kayıt cihazından bir file silmek, ismini değiştirmek veya file flagları ile oynamak ya da file'ın comment bölümü ile kayıt zamanı değiştirme işlemlerini yapabilirsiniz.

4- EXEC.LIBRARY:

Amiga'nızın library Merinin babasıdır. Diğer library'leri kullanabilmek için de bu library'ye ihtiyacımız var. Neden mi? Çünkü diğer librarylerin açılmasında kullanılan OPEN LIBRARY adlı rutin burada bulunuyor. Bu arada exec library hafızada hazır bulunduğundan yüklemenize gerek yok.

Exec library bu işlerden başka hafıza tahsis etmek ve Amiga'nın input-output kanallarının çalışması ile ilgili rutinleri de içerir.

5- GRAPHICS.LIBRARY:

Bu library, blitter cipinin kontrol fonksi-

yonlarını içerir. Ayrıca grafik parçalarını kopyalama, dörtgen veya çizgi çizme, yazı yazma gibi basit grafik işlemlerini de yapan rutinleri ihtiva eder.

6- INTUITION.LIBRARY:

Adından da anlaşıldığı gibi intuition rutinlerini içeriğinde bulundurur. Bu library sayesinde ekran açmak, window açmak veya Amiga menülerini kendi programımıza eklemek çok basit bir hal alır. Hatta son örneğimiz bunun bir uygulamasını içermektedir.

7- LAYERS.LIBRARY:

Bu library ekran hafızaları ile ilgili işlemleri içeren rutinleri ihtiva eder.

8- MATHFFP.LIBRARY:

Basit matematik değişkenleri işlemleri için rutinler mevcuttur.

9- POTGO.LIBRARY:

Analog girişler için kullanılan bir library'dir.

10- TIMER.LIBRARY:

Bu library kritik programların çalışması üzerine zamanlama işlemlerini içeren rutinleri ihtiva eder.

Amiga'nın normal Workbench disketinde bulunan ve istenildiğinde buradan yüklenen library'lerin listesi ise şöyle:

1- MATHTRANS.LIBRARY:

Bu library'de yüksek seviyeli matematik fonksiyonlarını içeren rutinler mevcuttur.

2- DISKFONT.LIBRARY:

Bilirsiniz; Amiga'nızın Workbench'inde kullanıldığı standart font'u, topaz.font'tur. Topaz.font dışında herhangi bir fontu kullanmak ve o font ile çalışmak istediğinizde, gereken rutinleri bu library içinde bulabilirsiniz.

3- ICON.LIBRARY:

Bu library, Workbench sembolleri (icons) işlemleri için hazırlanmıştır.

4-MATHIEEEDOUBBAS.LIBRARY:

Bu library integer sayılar için basit matematik fonksiyonlarını içerir.

5- TRANSLATOR.LIBRARY:

Bu library Amiga'nızın konuşma chip'ine sizin verdiğiniz text'i okuması için gerekli convert işlemini içeren makina kodu rutinleri ihtiva eder.

Bunlardan başka, diğer Amiga programcılarının da yazdığı library'ler de bulunmaktadır. Bunlar genelde Workbench disketinde bulunmayıp kullanıldıkları programların kendi disketlerinde bulunurlar. Tabii bilmem söylemeye gerek var mı? Programın çalışması için o diskette bulunmaları gereklidir. Herkesin yazabileceği bu library'lerin hepsini bilemeyeceğimden şu ana kadar elime geçenleri size aktarayım.

1- ARP.LIBRARY:

Arp.library, Workbench tabanlı programlarda kullanabileceğiniz ve programın file işlemleri ve diğer kısımlarındaki window ve options işlemlerine belli bir formana kolaylıklar getirmek üzere hazırlanmıştır.

2- REQ.LIBRARY:

Requester library'de aynen Arp library gibi işlemler için yapılmıştır. Fakat yapı olarak Arp Lib.'den çok daha hızlı çalışmaktadır. Ayrıca özelliklerini karşılaştırdığımızda Requester library tercih edilmektedir.

3- IFF.LIBRARY:

Adından da anlaşılacağı gibi iff file'ları ve onların kayıt işlemleri ile alakalı rutinler içerir.

4- DIGITIZER.LIBRARY:

Amiga'nın digitizer'larını kendi programlarımıza dahil etmek için gerekli olan rutinleri içeren bir library'dir.

Yukarıda kısaca ne işe yaradıklarını anlattığımız library'lerin yüzlerce rutin ve bunların açıklamalarını yapamayacağız. Fakat sizin konuyu öğrenebileceğiniz kadarını anlatacağım.

Tabii şu anda son örneğimiz doğrultusunda library açıklamalarımızı yönlendiriyoruz.

Library rutinleri hakkında bilinmesi gereken önemli hususlardan biri de, her rutinin bir veya birden çok paremetresi bulunabildiğidir. Bu parametreler yardımı ile o rutinin yaptığı işe bir yön vermiş oluyoruz. Bu işleme basic'deki komut ve komutun parametreleri olarak benzetme yapmak en doğrusudur.

Mesela Basic'te kullanılan LOCATE 10,20 komutunun ne anlama geldiğini hepimiz bilmekteyiz! Burada LOCATE, komutun ismi; 10 ile 20 ise komutun parametreleri olmaktadır. Aynı format makina dilinde librarv kullanımları içinde geçerlidir.

Bir library'yi kullanmak için ilk önce onu yüklemeniz gerekmektedir. Yükleme işlemi için EXEC.LIBRARY'yi kullanacağız.

Herhangi bir library'yi yükleme işlemini makina koduna şu şekilde çevirebiliriz.

```
MOVE.L4,A6
LEA   INTNAME,A1
JSR    -$228(A6)

INTNAME: dc.b "intuition.library",0
```

Evet görüldüğü gibi bu üç satır, son örneğimizin de ilk üç satın ile aynıdır.

ilk satırdaki MOVE komutu Exec library'nin rutinlerinin hafıza adreslerini içeren tablonun başlangıcını verecektir.

İkinci satır Exec'deki OpenLibrary rutininin bir parametresidir. Yaptığı iş, açılacak library'nin isminin adresini A1 registerine yazmak olmaktadır. Yukarıda INTNAME bir label olmaktadır. Gösterdiği hafıza adresi ise intuition library yazısının başlangıcı olan yerdir. Burada dikkat edilmesi gerekli birşey de isimden sonra 0 değeridir. Bu NULL (0) değeri ismin bittiği anlamına gelir.

Üçüncü satıra geldiğimizde, artık rutini çağırmanın zamanı gelmiştir. Exec library'deki OpenLibrary rutininin tablo adresi olan -$228 sayısını (A6)'nın içeriğini ekleyerek rutinin bulunduğu adrese atlanır. Ve işlem tamamlanınca bir alt satırdan itibaren program devam eder.

Window açıcı örneğimize şöyle bir bakınca tamamen library'lerden oluştuğunu göreceksiniz. Boşluklar ile aralanmış satırlar birer library uygulamalarını ifade etmektedir.

Kısaca programın gidiş hattını size açıklamak gerekirse;

İlk beş satır INTUITION.LIBRARY'yi açmaya ve onun rutin tablosunun adresini INTBASE label'lı hafıza adresine yazmaktan ibarettir.

6-10 arası satırlar WINDOW'u açmak için intiution library'den OpenWindow rutininin uygulanmasıdır.

11-12 arası satırlar Mouse'nin sağ tuşunu beklemekle alakalıdır.

13-18 arası satırlar Window'u ve Intuition library'yi kapamakla görevlidir.

Diğer satırlar da yukarıda kullanılan üç rutinin diğer parametrelerini oluşturmaktadır. Bu satırları ayrıntılı olarak aşağıda anlatacağım.

Şimdi her zamanki gibi örneğimizi satır satır açıklaması verelim.

Anlayış bakımından size programı oluşturan rutinleri tek tek bölmeden vereceğim.

```
start: move.l4,a6
   lea    INTNAME,al
   jsr    -$228(a6)
   move.l d0,INTBASE
   beq    EXIT3
```

Programın ilk parçasında yaptığımız iş, intuition library'yi açmaktır. İlk satırdaki MOVE.L 4,A6 komutu, hafızada hazır olarak bekleyen Exec library'nin rutin tablo adresini A6 registerine gönderiyor. Arkasından intuition library yazısının hafızada bulunduğu adresi Al'e gönderiyoruz. Jsr -$228(A6) ile rutin çağrılıyor. Ve bir alt satırdaki MOVE.L D0,INTBASE satırının önemi çok büyük olmakta. OpenLibrary rutininden çıktıktan sonra bilgisayar D0 registerine intuition library'nin tablo adresini atayacaktır. Bu bölümün son satırı ise, eğer intuition library açılamazsa D0 registerindeki değer 0 olacaktır. Böyle bir durumda olmayan library'den rutin çağıramayacağımız için bilgisayarı kilitlenmeden kurtarıp library açılmadan doğrudan programdan çıkmasını sağlarız.

Yazı dizimizi bu aylık noktalıyoruz. Gelecek sayı programımızın diğer satırlarının açıklamalarına devam edeceğiz.

AMIGA SALATASI

TUNÇ DİNDAŞ

Selam arkadaşlar. Bir ay gibi kısa bir aradan sonra yine sizinle beraberiz. Geçen sayıda açıkladığımız gibi AMIGA SALATASI değişik bir tarzla karşınızda. Bundan sonra oyunlar hakkında sorularınızı, bulduğunuz hile ve kolaylıkları bize gönderebilirsiniz. Bu şekilde öteki arkadaşlara da yardım etmiş olursunuz. Bu ay da birbirinden farklı oyun ipuçlan ve hileleri ile karşınızdayız. Bu ayın en iyi hilesi zannedersem 'LEMMINGS'in kademe kodlan. Geçen ay ülkemize gelen 'LEMMINGS' bir hastalık gibi bütün oyun severler tarafından oynanıyor. Zannedersem geçen ay ve bu ay bilgisayarcılarda en çok satan oyun 'LEMMINGS'. Aynca mutlu bir haber daha var. İlk defa tüm grafik ve müziklerinin türkler tarafından yapıldığı oyun 'CROWN' nihayet ülkemizde. Neyse fazla zaman kaybetmeden hilelere geçelim.

♦ *AIRBALL:*

Mumlu odadaki büyü kitabını blokları iterek alın. Başlangıç ekranına dönün ve kitabı sol üst köşeye bırakın. Şimdi verilecek açıklamalara göre oyunu bitirebilirsiniz.

♦ *A.P.B.:*

Geçen sene oyun piyasasına büyük bir reklam kampanyası ile sürülen, fakat beklenen ilgiyi görmeyen oyun hakkında kısa bir ipucu. Arabayı sürerken tuşa basılı tutun. Şimdi siren çalmaya başlayacak ve diğer arabalar yoldan çekilecektir. Böylece çarpmadan hızla gidebilirsiniz.

♦ *ARCHIPELAGOS:*

İlk iki archipelagos'u bitirin. Return'e basarak başkasını seçin. 8421 yazın ve iki kere returne basın. Şimdi 1 ile 999 yazıp Return'e basarak istediğiniz yere gidebilirsiniz.

♦ *ATOMIC ROBO KID:*

Ana ekranda boşlukları unutmadan "TUESDAY 14TH" yazın. Ateşe basıp oyuna başlayınca çıkacak olan menü ile haklan ayarlayın.

+ *BAAL:*

PSYGNOSISin bu mükemmel oyunundan bir kaç küçük hile. Sonsuz hak için yükleme sırasında ekran çıkana kadar sağ tuşa basılı tutun. 2. mağaradaki güç alanını geçmekte zorlanıyorsanız üstteki telefonlu platformun sağından aşağı düşün.

♦ *BACK TO THE FUTURE:*

Oyunu istediğiniz yerde pause yapın. Boşlukları unutmadan "THE ONLY NEAT THING TO DO" yazın. Oyun baştan başlayacaktır, ancak bu kez sonsuz haklı olarak.

♦ *BATTLEVALLEY:*

HEWSON'un eski fakat kaliteli oyununu bitirmenin zamanı geldi işte size sonsuz hak hilesi. "ROGER MELLIE THE MAN OF TELE" yazarak sonsuz hak kazanabilirsiniz.

♦ *DRAGON SPRIT:*

F9 ile pause yapın, "DRAGON HEAD" yazın, Fİ0 ile oyunu tekrar başlatın bakalım neler oluyor?.

+ *E-MOTION:*

Einstein'in olduğu ana ekranda 'MOONUNIT yazın. Oyunu başlattıktan sonra;
Fİ: 1 level ileri
F2: 1 level geri
F3: 10 level ileri
F4: 10 level geri

♦ *IMPOSSAMOLE:*

Oyunu rahatlıkla bitirmeniz için Hi-score tablosuna aşağıdakileri yazın.

COMMANDO	silahlardaki zaman sının kalkar,
HEINS	üç güç göstergesi olur,
ANNFRANK	azalan güç artar,
LUMBAJAK	enerji göstergesi çift kat olur,
OOCHOUCH	ölmeden suda yürüyebilme
JUGGLERS	bunu da siz deneyin.

♦ *KILLING GAME SHOW:*

PSYGNOSIS'in en son shoot'em up'ı olan KILLING GAME SHOW'da oynayacağınız level'ın haritasını görmek isterseniz; başlangıca yakın bir yerde 'HELP' tuşuna basın.

♦ *MIDNIGHT RESISTANCE:*

Oyun demoda iken boşlukları unutmadan "ITS EASY WHEN YOU KNOW HOW" yazıp oyunu başlatın.

♦ *NEVERMIND:*

Geçen ay oyunun password'lerini vermiştik, ama bu ay elimize oldukça ilginç bir hile geçti. Çok zor olan 'NEVERMIND'i bitirmek arak çocuk oyuncağı. Ana ekranda iken '328GTS' yazın. Böylece oyun sırasında sağ mouse tuşuna basarak level'ı geçebilirsiniz.

♦ *STRYX:*

Bunu daha önce yazmıştık ancak eksik olan bir bölüm varmış. Özür diliyerek tekrar yazıyoruz. Sonsuz güç, benzin, cephane için 'HELP','M','E' tuşlanna basın.

♦ *VOODOO NIGHTMARE:*

Oyunu pause yaptığınızda zaman göstergesi çalışmaya devam ediyor. Bildiğiniz gibi hiç bir yaratık geceleri dolaşmaz. Gündüzleri pause yaparak tehlikesizce dolaşabilirsiniz.

♦ *LEMMINGS:*

İşte yazımızın başında 'LEMMINGS'in kademe kodlarını yazacağımızı belirtmiştik. İşte kodlar.

FUN LEVEL	TRICKY LEVEL
	01:HBANLMFPDV
02:IJJLDNCCCN	02:BINCMFHQDO
03:OHNLHCADCN	03:BAJHLDIBEO
04:HNLHCIOECW	04:IJHLDIBCEX
05:LDLCAJNFCK	05:NHLDIBADEU
06:DLCUNLGCT	06:HLDIBINEEN
07:HCANNNLHCW	07:LDIBAJLFEW
08:CINNLDLICJ	08:DIBIJLLGEP
09:CEKHMDLJCO	09:IBANLLDHEM
10:MKHMDLCKCX	10:BINLLDIIEV
11 :NHMLHCALCT	11 :B AJHMDIJEX
12:HMDLCI0Ma	12:IJHMDIBKEQ
13:MDLJAKLNCS	13:NHMDIBALEN
14:LHCIKL0OCR	14:HMDIBINMEW
15:HCE0N0LPCU	15:MDIBAJLNEP
16:CM0LMDLQCV	16:DIBIJLM0EY
17:CAJHLFLBOT	17:IBANLMDPEV
18:UHNLHBC0P	18:BINLMDIQE0
19:0HLFHBADDV	19:BAJHLnBFR
20:JLNACIOEDJ	20:IJHLFIBCFK
21 :NNHCAKLFDS	21 :NHLFIBADFX
22:NHCMJLNGDO	22:HLFIBINEFQ
23:HCAOLLNHDW	23:LFIBAJLFFJ
24:BINLLFHIDV	24:FIBULLGFS
25:BAJHMFHJDX	25:IBANLLFHFP
26:UHMFUKDV	26:BINLLFIIFY
27:NHMFHBALON	27:BAJHMFIJFK
28:HMNHCINMDP	28:UHMFIBKFT
29:MFHABJLNDP	29:NHMFIBALFQ
30:FHBULMODY	30:HMFIBINMFJ

Bu iki kademeyi rahatlıkla geçtiğinizi

umut ediyorum. Ama tundan sonraki iki kademe insanı bayağı çok terletiyor. Ama biz sizin için bu kodlan çıkardık. Gerçi biraz zor oldu ama. .....

TAXING	MAYHEM
01 :MFIB AJLNFS	01 :LHMFHFALH V
02:FIBIJLMOFL	02:HMFHFINMHO
03:IBANLMFPFY	03:MFHFAJLNHX
04:BINLMFIQFR	04:FAFULMOHQ
05:FAJHLDHBGT	05:HFANLMFPHN
06:IJHLDHFCGM	06:FIMLNFHQHW
07:NHLDHFADGJ	07:FAJHLDIBIW
08:HLDHFINEGS	08:UHLDIFCIP
09:LDHFAJLFGL	09:NHLDIFADIM
10:DHFIJLLGGV	10:HLDIFINEIV
11 :HFANLLDHGR	11 :LDIFAJLFIO
12:F1NLLDHIGK	12:DinjLLGIX
13:LAJHMDHJGM	13:IFAMLLDHIM
14:IJHMDHFKGV	14:FINLLDIIIN
15:NHMDHFALGS	15:FAJHMDIJIP
16:HMDHIFNMGL	16:IJHMDIFKIY
17:MDHFAJLNGV	17:NHMDIFALIV
18:DHFIJLMOGN	18:HMDIFINMIO
19:HFANMLDPGK	19:NDIFAJLNIX
20:nNLMDHQGT	20:DIFIJLMOIQ
21:FAJHLFHBHW	21:IFANLMDIPN
22:IJHLFHFCHP	22:FINLMDIQIW
23:NHLFHFADHM	23:FAJHLFIBJJ
24:HLFHFINEHV	24:IJHLFIFCJS
25:LFHFAJLFHO	25:NHLF1FATJP
26:FHFULLGHX	26:HLFinNEIY
27:HFANLLFHHV	27:LFIFAJLFJR
28:FINLLFHIHN	28:RFULLGJK
29:FAJHMFHJHP	29:IFANLLFHJX
30:UHMFHFKHY	30:FINLLFIIJQ

Aynca 'LEMMINGS'de cursor tuşlan ile görev seçimini yapabilirsiniz. Mouse ile hem adamları yönetmek, hemde görev seçimini yapmak çok zor oluyor.

Bazı ipuçları için HASAN 'Beyaz' BEYDAGI'na teşekkür ederim. Gelecek ay yine bu sayfalarda buluşmak üzere hoşçakahn.

Disney'in Renkli Dünyası ...

THE ANIMATION STUDIO

Gökhan ŞENER

Herhalde şu anda bu yazıyı okuyanların çoğu, çizgi film seyretmeyi seven ve belki de böyle çizgi filmleri kendisi yapmayı hayal eden kişiler. Zaten bizi (en azından beni), bilgisayarın başında saatlerce kalmaya zorlayan başlıca sebeplerden biri de böyle çizgi filmler üretmeye çalışmak. Fakat iş, gerçeğe benzeyen üç boyutlu şekillerin kullanılmasındansa, iki boyutlu ve sanatsal değer taşıyan çizgi filmlerin yaratılması ise, bilgisayarımız bize daha az yardım etmeye başlıyor ve bu işle ciddi olarak uğraşmayı adet edinmiş kişilerin, kullandıkları çizim ve animasyon programlarından maksimum verim elde etmek için özel teknikler kullanılmasını gerektiriyor. Eğer dergimizin üçüncü sayısındaki iki boyutlu animasyon tekniklerimi anlattığım yazımı okuduysanız, bilgisayarın çizgi film üretirken iyi bir yardımcı olduğunu, fakat tamamen bilgisayar başında iki boyut çizgi filmlerin

üretiminin aşın pahalı araç ve gereçlere ihtiyaç gösterdiğini de kavramışsınızdır. Şu ana kadar klasik iki boyutlu **"Celi"** animasyonu ile uğraşanların en popüler programı, bittabii Deluxe Paint 3 idi. Ama yakın bir zamandan beri piyasada amatör çizgi film hayranlarının düşlerini süsleyen bir program var. Bu öyle bir program ki, şu ana kadar alıştığınızdan farklı olarak tamamen bilgisayar başında çalışabilmenizi sağlıyor, ses efektlerinin senkronizasyonunun ve zamanlamanın gerçek zamanda salisesi salisesine hesabını yapıyor ve en klasik animasyon yöntemlerini kullanmasına rağmen Amiga'nızın teknolojik üstünlüğünden de faydalanarak derli toplu ve kullanım olarak çok rahat bir ortam sağlıyor. Eh, pek te şaşırmamak lazım, ne de olsa program Disney stüdyolarından çıkmış.

Klasik Teknikler...

Programımızın açıklamasına geçmeden

evvel 1930'lardan beri Disney stüdyolarında (ve tabii pek çok başkalarında) kullanılan klasik çizgi film üretme tekniklerini bir gözden geçirmemiz gerektiğini düşündüm. Program açıklamasını okuyunca bana hak vereceksiniz; çünkü bu programla çizgi film yaparken, bir stüdyoda kullanılan tüm animasyon aşamalarını sırasıyla kullanacaksınız. Ama stüdyonuz masa üstüne sığıyor olacak.

Normal bir stüdyoda, çizgi film senaryosu ele geldikten sonra ilk yapılan iş, karakterlerin belirlenmesidir. Daha sonra her sahneyi çok özet olarak anlatan karelerin çizilmesine sıra gelir. Bu aşamadan sonra sahneler tek tek ele alınmaya başlanır ve her sahnedeki karakterlerin hareketleri tasarlanarak kabaca zamanlaması yapılır. Tasarımı biten sahnelerdeki karakterlerin her birbirinden ayrı hareketlerinin ilk ve

son kareleri tecrübeli sanatçılarca çizilerek bir aşama daha tamamlanır. Sanatçıların bu aşamada kullandıkları gereçler, pelür veya aydınger tipi, yarı şeffaf kağıtlardır. Bu tip kağıtlar, onları üst üste sabit tutacak düzeneklerle kullanıldığında, rahatlıkla bir karakterin bir kaç pozisyonunu üst üste takarak, yani karelerdeki kahraman çizimlerini birbiriyle sürekli karşılaştırarak çizmek mümkündür. Beğenilen hareketlerin ana karelerinin arasında kalan hareketlerin geçiş kareleri, (tween'ler) sırf bu işle uğraşan yüzlerce asistan animator tarafından tek tek çizilir. Daha sonra tüm karelerin asetat, yani tam şeffaf tabakalara geçirilmiş halleri boyama bölümüne gönderilir. Burada bu asetat kareler saatlerce emek harcanarak güzelce boyanır ve sonra stüdyonun filmleme bölümüne gönderilir. Bir çizgi filmin kalitesine, çizim kalitesi olduğu kadar senaryo ve zamanlamanın uyumu da etki ettiğinden, çizilmiş tüm kareler stüdyoda uzun ve yorucu bir yolculuk geçirirler ve en mükemmel hallerinde filmlere çekilirler. En son olarak bu sessiz sanat eserine insan sesi ve diğer ses efekleri kazandırılır. En son olarak kopyalan çıkartılan tüm bu yapıtlar bir gösterimciye satılır ve bizim gözlerimizin beğenisine sinema perdesinde veya televizyon ekranlarında sunulur. Artık programımızın açıklamasına geçerek bu uzun yolculuğa bizler de başlayabiliriz. Umarım ki sizler de programı beğenir, kullanır ve olanın en mükemmeli çizgi filmler yaparsınız.

Animasyon Stüdyomuzu tanıyalım ...

Şimdi gelelim Disney'in masaüstü şubesinde neler var. Bir kere demin anlattığım tekniklerle çalışmak için gereken herşey **"Studio"** disketinde mevcut. Karakter ve sahne tasarımlarınızı yapmanız için kullanacağınız **"Pencil Test"** programı pelür kağıdının ve kurşun kalemin yerine geçiyor. Bu programla siyah beyaz çalışıyorsunuz ve sanki kağıt ve kalem kullanıyormuşsunuz gibi kareleri oluşturuyorsunuz. Bu programın en kuvvetli tarafı, isterseniz (isteyeceksiniz) o an çalıştığınız karenin arkasındaki kareleri de bir tuşa basarak sürekli görebilmeniz. Bu teknik, bu güne kadar başka programlarda kullanılmadı ve özellikle ara karelerin çizimi yani "tweening" aşamasında bilgisayar çizerlerinin başına bela oldu. Programımızın klasik animasyon tekniklerine bağlı kalarak bu

özelliği kullanması, bence onu çizim ve animasyonu bir arada yapan programlara en büyük rakip haline getiriyor. Bunun yanı sıra, iki renkli bir çalışmada gerekecek tüm ana çizim araçları (yani eğri çizimi, içi dolu veya boş eğriler, kutular, daire ve elipsler) Pencil Test programında mevcut; tabii yedek çizim ekranları gibi seçenekler de. Pencil test, karelerin düzenlenmesi için gerekli olan editör özelliklerine de sahip. Benim tek eksikliğini duyduğum nokta, o anki karenin yalnızca gerisindeki kareleri görebilmemiz ve tween'leri çizerken kullanılan karenin yerini sonra tekrar değiştirmemiz gerekmesi. Bunun dışında büyük editör problemleri yok. Her özelliğin klavyedeki tuş karşılığından kullanılabilmesi, programa ek olumlu puanlar kazandırıyor. Kolayca geçilebilen bir animasyon poz listesi doğrultusunda istenen sahne, çizilmiş kareler ve hazır ses efektlerinin birleşiminden oluşturuluyor. Listedeki her animasyon karesinin hangi çizilmiş kareler olduğu belirlenerek tekrarlar ve çizim sırasındaki düzensiz çalışmaların düzenlenmesi sağlanıyor. Ayrıca klasik animasyon stüdyo çalışmasında kullanılan, saniye başına düşük kare çizip bunları tüme ikişer ikişer çekme tekniğinin uygulanması için de bir yardımcı mevcut. Ses efektleri, müzikler ve kontrollerin nerelerde gireceğini ise listedeki karelerin yanına komutlar yazarak belirliyorsunuz. Ve tabii ki siz tüm bunları yaparken animasyonun hangi anında olduğunuzu salisesi salisesine görmek için yalnızca ekranın sağ üst köşesine bakmanız yeterli. Eğer animasyonunuzun oynatım hızını değiştirirseniz, her karenin hangi saniye ve salisede gireceğini de aynı anda değiştirmiş oluyorsunuz. Bunlardan başka hazır olarak yükleyip inceleyebileceğiniz Disney karakterleri de bir data disketinde bulunmakta, ama bunları boyayıp kullanmanız engellensin diye bunlar saklı modda kaydedilmiş. Ama daha genel olarak kullanabileceğiniz bazı güzel şablonlar kopya korumasız olarak Studio disketinin çizim kütüphanesinde kayıtlı. Bunlar iki ve dört ayaklı yürüme, koşma ve bazı diğer hareketlerin şablonları. Bunları beğenmemin nedeni, güzel ve çok kare olarak çizilmiş olmaları. Kısaca özetlemek gerekirse, bu programın kullanımı iki renkli ve şeffaflık efekti eklenmiş bir Deluxe Paint'e benziyor (hatta genel çizim gereçleri ve bazı klavye özellikleri hemen hemen aynı). Fakat Deluxe Paint'e göre çok daha pratik.

Pencil Test programını kullanarak hazırladığınız animasyon kareleri ve pozlar listesini **"Ink & Paint"** programına yükleyerek renklendirme işlemine başlıyoruz. Bu bölümdeki fonksionlar kısıtlı, ama etkin. İki renk seçtikten sonra bu renklerin çapraz dotlar halinde karıştırılması gibi pratik bir doldurma seçeneği de mevcut. Ayrıca yeni yüklenen bir siyah-beyaz animasyonun istediğiniz sayıda renge sahip konfigürasyonlarda boyanması mümkün. Hazırladığınız programı ANIM formatında kaydedip Deluxe Paint'le kurcalayabilirsiniz. Ayrıca iki ayrı **"Flicker"** programıyla da Disney'in kendi kodunda kaydedilmiş animasyonları ses efektleriyle birlikte oynatmak mümkün.

Programı kullanmaya başlamadan önce, demo disketindeki Donalt filmciğini mutlaka seyredin. Ayrıca Morgue adlı disketteki siyah-beyaz ve kopya korumalı kısa tiplemeleri kaçırmayın.

PENCIL TEST...

Programımızın açıklamasına Pencil Test programının açıklamasıyla başlıyoruz. Daha önce de bu programcığın özelliklerini kısaca anlattığım için doğrudan pulldown menülerinin açıklamalarına geçiyorum. Programa ait bazı ayrıntılı özellikleri menü açıklamalarından sonra vereceğim. Buyrun Project menüye!

PROJECT MENÜ...

Bu menüdeki seçeneklerle programın genel akışı ve veri giriş çıkışını düzenleyebilirsiniz.

NEW (Tuş karşılığı <Amiga+N>): O ana kadar yapmış olduğunuz herşeyi siler. İşlem yapılmadan önce sizden konfirmasyon istenir.

OPEN: Bu seçeneğin üç alt seçeneği var. IFF, ANIM ve CFAST. **IFF** ve ANIM ile standart programlarla kaydedilmiş animasyonları yükleyebilirsiniz. CFAST ise, biraz hızlı çalışan ve genelde Disney Animation Studio programlarının aralarında data alış verişi yaparken kullandıkları bir mod. Her üçünü de seçtiğinizde karşınıza

bir yükleme penceresi geliyor. O an kullanılabilen disketlerin "Volumes" isimli bir kutucuğa kliklenerek seçilmesinden başka bir garipliği yok. CFAST modunda yükleme yapmak için tuş kombinasyonu, <Amiga+o>.

Append: O an yüklü bulunan çizimlerin arkasına bir başka çizim dosyasını ekler. İki çizimin de ekran modları aynı olmalı. Kullanılan yükleme modları gene IFF, ANIM ve CFAST.

SAVE <Amiga+S>: Daha evvel bir isim verdiğiniz ve herhangi bir kayıt moduyla kaydettiğiniz bir dosyayı, aynı ad ve modda tekrar diskete atar. Bu seçenek sık sık değiştirdiğiniz dosyalan defalarca kaydederken çok faydalıdır.

SAVE AS: Yaptığınız kareleri verdiğiniz isimle, eğer isim vermezseniz "Untitled"

adıyla kaydeder. Kayıt modları tabii ki gene IFF, ANIM ve CFAST. CFAST'in tuş karşılığı, <Amiga+w>.

EXPOSURE SHEET <F6>: Animasyon poz listesine geçişi sağlar. Bu listeyi ve listedeki komutları daha sonra ayrıntısıyla göreceğiz.

ANIMATE <Amiga+a>: Hazırladığınız animasyonu, poz listesine uymadan oynatır. Yani eğer hazırladığınız iki kare arasındaki geçiş karelerini şeffaflık efekti kullanarak çizip, daha sonra düzenlemediyseniz çizmiş olduğunuzu animate etmenin bir faydası yok.

ABOUT <Amiga+?>: Programı hazırlayanlar hakkında kısa bir açıklama yapmak için bir pencere açar.

INK & PAINT <F5>: Eğer hafızada yüklü olarak hazırsa, sizi pencere seçme ikonlarıyla uğraştırmadan INK & PAINT programına geçirir. Bu geçiş, yalnızca programdan programa geçiştir; Pencil Test programının dataları Ink & Paint'e transfer edilmez.

QUIT <esc>: Programdan çıkış için, <ok>'i seçin.

EDIT MENÜ...

Edit menüsündeki seçeneklerle çizdiğiniz karelerin pozisyonları hakkında değişiklikler yapabilir ve onları düzenleyebilirsiniz. Bu menüdeki seçeneklerin bazılarının ikon olarak çizim ekranının sağ tarafında karşılıkları var. İkonu olan seçeneklerin ikonlarını bunların yanında tarif ettim.

UNDO <Amiga+u>: Son yaptığınız işlemi iptal eder. Yanlışlıkla kullanılmışsa tekrar basarak geri dönebilirsiniz. İkon'u diğerlerinden farklı olarak "CLEAR" seçeneğiyle birlikte çizim gereçlerinin ikon bloğunda ve direkt "undo" olarak çizilmiş.

RESTORE <Amiga+U>: Undo'ya benzer. Fakat geri çağırdığı şey, o anki çalıştığınız karenin, poz listesine son geçmenizden evvelki durumudur. Her karenin verisi ayrı saklanır ve bu seçeneği kullanmadan önce kaç çizim adımı yaptığınız da fark etmez.

SWAP <j>: O anki çizilmiş kare ve yedek çizim ekranı arasında gidip gelmenizi sağlar.

INVERT <Amiga+~>: O an çizmiş olduğunuz karedeki renkleri tersine çevirir. Yani siyahlar beyaz, beyazlar siyah olur.

CLEANUP: Bu ilginç seçenek sayesinde ekranda tek başına duran tüm noktalar silinir. Eğer çiziminiz sırasında ekranda bol miktarda "pislik" noktaları kaldıysa bu seçenek oldukça işinize yarayacak.

INSERT <Amiga+i>: O an bulunduğunuz kareyi ve ondan sonrakileri bir sayfa ileri kaydırarak size boş bir kare açar. ikon'u, kesik bir film şeridinin ortasını işaret eden ok.

DELETE <Del>: Bulunduğunuz kareyi yok eder, kalan kare numaralarını buna göre düzenler. Film şeridinin orta karesinin üzerine bir çarpı işareti olarak tanımlanan bir ikon'u var.

COPY <Amiga+0>: O anki kareyi editör tamponuna kopyalar. İkon'u, film şeridinden çıkıp üst köşedeki boş bir kareyi işaret eden ok.

PASTE <Amiga+P>: Editör tamponundaki içeriği o anki kareye kopyalar, ikon'u COPY'ninkinin aynı, ama okun yönü film şeridine doğru.

CLEAR <Amiga+K>: O anki karenin içeriğini siler, ama kareyi yok etmez.

GOTO <Amiga+g>: Animasyon karelerinden birine atlamanızı sağlar. Hangi kareye atlanacağını iki türlü seçebilirsiniz. Ya ekranda açılan goto penceresindeki kutucuğa klikledikten sonra, karenin numarasını buraya yazarak belirtilir (Pencere her açıldığında en son girilmiş olan karenin numarasını koruyacaktır) ya da bu kutucuğun altındaki kayar göstergecin siyah kutusunu mouse ile sağa sola hareket ettirerek filmin üzerindeki istediğiniz bir noktayı seçin. Kare seçiminden sonra atlamak için <ok> kutucuğuna klikleyin.

LOAD CELL ...: O anki kareye disketten bir resmi yükler. Sıfır nolu zemin rengi dışındaki tüm renkler siyah olarak ekrana geçirilir.

SAVE CELL ...: O anki kareyi diskete kaydeder.

BRUSH MENÜ...

LOAD ...: Disketten bir IFF fırçayı yükler.

SAVE ...: O anki fırçayı diskete kayıt eder.

ROTATE: Fırçayı seçtiğiniz seçenek doğrultusunda döndürür. "45" ve "90" derece seçenekleri ile (tuş karşılıkları sırayla <Amiga+$> ve <Amiga+(>) fırça saat yönünün tersi yönde bu iki açı kadar döndürülür. "Any Angle" seçeneği ile fırçayı istediğiniz bir açıya mouse yardımıyla döndürebilirsiniz.

RESİZE: Fırçanızın boyutlarını değiştirmenizi sağlar. "Halve" <Amiga+h> fırçanızın boyutlarını yarıya indirir. "Double" <Amiga+H> ile ise fırça boyutları iki katına çıkarılır. "Wider" <Amiga+X> ile fırça yalnızca enine iki kat genişletilir, "Taller" <Amiga+Y> ise aynı işlemi fırçanızın uzunlamasına yapar. "Size" <Amiga+Z> seçeneği ile ise fırçanızın sağ alt ucundan tutarak onu istediğiniz bir boyuta getirebilirsiniz.

FLIP: Gene iki seçenek var. "Horizontal" <Amiga+x> ile y ekseninde, "Vertical" <Amiga+y> ile ise x ekseninde fırça sağ-sol veya alt-üst edilir.

GRAB FROM: Seçiminize bağlıyarak fırçayı tam ortadan veya bir köşeden tutabilirsiniz. "Center" ortadan tutmanızı sağlar, "Corner" ile ise fırçanın sağ alt kenarından tutarsınız.

FONT: Text modunda kullanacağınız karakter setini ve bu setin nasıl ekrana basılacağını bu seçeneğin alt seçenekleriyle seçiyorsunuz. "Load" <Amiga+T> ile diskette kayıtlı fontlardan birini seçerek yüklüyorsunuz. Yükleme penceresinin kenarında da belirtildiği gibi fontların ne gibi özelliklere sahip olduklarını yanlarındaki harf eklerinden anlıyorsunuz. Bunlar "Bold". "Italic" ve "Underline" seçenekleridir. Sırasıyla karakter setinin kalın, italik (sağa eğik) veya altı çizili yazılımını seçebiliyorsunuz. Tabii ki bu seçeneklerden iki veya üçünü bir arada da kullanabilirsiniz.

TOOLS MENÜ...

Bu menüdeki seçenekler aynı zamanda çizim ekranının sağ üst tarafındaki ikon bloğundakilere karşılık geliyorlar. Onun için kullanım ve tuş karşılıkları dışında gene ikon tanımlamalarını da vermeyi uygun buluyorum.

Serbest Sürekli Çizim <d>: Normal nokta ile veya seçmiş olduğunuz fırça ile mouse'u kullanarak serbest ve sürekli çizimler yapmanızı sağlar. Burada süreklilikten kasıt, çok hızlı bile çizseniz ekrana basılan iki noktanın arası bir çizgi ile doldurulacak demektir. Bu seçeneğin kötü yanı, bir fırçanın sağ tuşa basılı iken yani silme amacıyla kullanılırken, fırça yerine fırçanın sınırlarını temsil eden bir dikdörtgen göstermesi. İkon karşılığı ters S harfine benzeyen bir eğridir.

Aralıklı Serbest Çizim <s>: Gene nokta veya fırçayı kullanarak çizimler yaparsınız. Ama bu sefer çizim sürekliliğini yitirir, ne kadar hızlı çizerseniz basılan nokta veya fırçaların aralıkları o kadar artar. İkon'un biçimi nokta nokta çizilmiş bir eğri.

Doğru Çizimi <v>: Mouse ile seçtiğiniz iki nokta arasına bir doğru parçası çi-

zer. Çizim sırasında nokta veya seçilmiş fırça kullanılır. Mouse ile ilk noktayı seçtikten sonra sol tuştan elinizi kaldırmadan diğer noktayı belirleyin ve çizimi tamamlayın. İkon'u bir çizgi.

Üç Noktadan Geçen Eğri <q>: Seçtiğiniz üç nokta arasından geçen bir eğriyi ekrana çizer. Sol tuşla ilk noktayı belirleyin ve tuşu kaldırmadan ikinci noktaya gidin. Sol tuştan elinizi çekerken ikinci noktayı da seçmiş olacaksınız. Son olarak üçüncü noktanın yerini belirlerken eğrinin biçimini de göreceksiniz. İkon'u bir eğri parçası.

İçi Boş veya Dolu Daire <c> <C>: Mouse ile seçtiğiniz merkezden istediğiniz çaptaki çember veya disk'i çizer. İkon'u yarıdan kesilmiş ve yarısı doldurulmuş daire.

İçi Boş veya Dolu Elips <e> <E>: Daire seçeneği gibi. Ama merkezi seçerken bir nokta yerine bir çizgi de seçebilirsiniz. Bu durumda çizginin başlangıç noktası merkez olur, doğru'nun yönü'de elipsin ekseni. İkon'u gene yarıdan kesik ve yarısı dolu ve eğik konmuş bir elips.

İçi Boş veya **Dolu Dikdörtgen** <r> **<R>:** Seçtiğiniz noktalar arasına bir dikdörtgen veya kare çizer. İkon'u kesik ve aşağısı dolu kare.

Text Modu <t>: Text modu o an kullanımda olan karakter setiyle ve seçmiş olduğunuz parametrelerle ekrana yazı yazmanızı sağlar. Modu seçtikten sonra mouse'u kullanarak kursorun yerini belirleyin ve metni girin. Bu moddan çıkmak için <eso'i kullanın. İkon'u büyük bir T harfi.

Alan Doldurma <f>: Mouse ile seçtiğiniz noktayı içine alan kapalı alanı siyah renkle doldurur veya siler. İkon'u, dışarı boya döken bir boya tenekesi.

Fırça Seçici <b>: Bu seçenek yardımıyla seçtiğiniz bir dikdörtgen alanın içindekiler fırça olarak kullanılır. Eğer fırçayı serbest bırakıp nokta ucu yeniden kullanmak isterseniz, *o* tuşu ile fırçayı serbest bırakabilirsiniz. Bu seçeneğin ikon'u ise dikdörtgenden bozma bir nişangah.

PREFERENCES MENÜ...

Bu menüdeki seçeneklerle çizim yapacağınız ekranın parametrelerini, genel olarak karelerin çizim ve şeffaflık efektinde kullanılan renklerini, animasyonun oynatım hızını ve renk tonlarının nasıl kayacağını belirliyorsunuz. Ayrıca ekranda belli bir noktayı koordinat sisteminin sıfır noktası kabul ederek mouse'un koordinatlarının komut satırında belirmesini sağlayabilirsiniz. İşte seçenekler:

SCREEN FORMAT: Bu seçenek ekran çözünürlüğünün tanımlanmasını sağlıyor. Seçildiğinde ekrana gelen menüden "INT" ve "HIRES" kutucuklarını kullanarak ekranın düşey veya yatay çözünürlüklerini seçiyorsunuz. Bu arada pencerenin sağ tarafında seçtiğiniz ekranın genişlik ve uzunluğunun kaçar nokta olduğu gösteriliyor. "OVERSCAN" adlı pencerenin alt bölümündeki seçeneklerden ise ekranın sınırlarının yok olmasını sağlayabiliyorsunuz. "STANDART" ile pek çok programın kullandığı normal bir geniş ekran kullanabilirken, "SEVERE" seçeneği 384x296 gibi sürnormal ekran boyutlarında çalışmanızı sağlıyor.

SET FRAME RATE: Animasyonun oynatım hızını seçmenize yarar. Ekranda açtığı menüden 12, 15, 24 veya 30 kare/saniye hızlarından birini seçebilir veya "COSTOM" kutucuğuna klik'leyip kendi istediğiniz oynatım hızını klavyeden girebilirsiniz. "EXIT" ile seçtiğiniz hızı aktif hale getirip seçenekten çıkabilir veya "EXIT & ANIMATE" seçeneğiyle menüden çıkıp animasyonu oynatabilirsiniz.

SET COLORS: Ekranda çizim yaparken kullanacağınız renkleri belirlemenizi sağlar. Ekranın üst bölümündeki kayar kutucuklarla bir rengin RGB değerleriyle oynayabilirsiniz. "PAPER" ve "PEN" kutucuklarını seçerek sırasıyla arkaplan ve ana çizim rengini değiştirebilirsiniz. **Alt** plandaki, başlangıçta gri **tonlarını** taşıyan ve seçtiğiniz rengi üstte bir okla gösteren renk kutucukları ise şeffaflık efektinde

kullanılan tonlar. En aşağıda "FADER" ile gösterilmiş kayar göstergeç ile ise seçtiğiniz bu renk tonlarından birinin, kalem renginin hangi tonu olduğunu belirleyebilirsiniz.

FADE COLORS: Bu seçenekle, ekran rengi olarak seçmiş olduğunuz renk tonlarının, şeffaflık efekti renklerindeki sırası değiştirilir. "Fade In" ile düz, "Fade Out" ile ise ters sıralama ekrana getirilir. "INVERT" <!> ise o anki sıralamayı diğeri ile

değiştirir.

SET 0,0: Koordinat sisteminin sıfır noktasını belirlemenizi sağlar.

COORDS <Amiga+l>: Ekranın komut satırında, mouse takipçisinin sizin belirtmiş olduğunuz sıfır noktasına göre konumunu gösterir.

TOOLBOX <F10>: Çizim ekranının sağ kısmındaki ikon bloklarını açıp kapatır.

Böylece PENCIL TEST programının çizim bölümünün tüm menülerini incelemiş olduk. Yazımızın önümüzdeki ayki bölümünde ise bazı ufak çalışma tekniklerini, poz listesinin kullanımını ve INK & PAINT programının kullanılmasını göreceğiz. Yazımı fonksiyon tuşlarının kullanımlarını vererek bitiriyorum.

F-l: Hafıza durumunu komut satırında gösterir.

F-2: Şeffaflık efektini kapatıp açar.

F-3: Bu tuşu kullandığınızda komut satırında "LOOP" yazısı belirir ve şeffaflık efekti, ilk karelerin arkasında animasyonun son karelerinin siluetlerini de göstermeye başlar.

F-5: Eğer hafızada yüklü ise, sizi INK & PAINT programına atlatır.

F-6: Poz listesinin ekranına geçer.

F-7: "CLEANUP" seçeneği ile ekranı gereksiz noktalardan temizler.

F-8: Mouse takipçisini açar, kapar.

F-9: Komut satırını açar, kapar.

F-10: İkon bloğunu açar, kapar.

DEL: O an bulunduğunuz kareyi yok eder.

RET: Bir kare ilerler, boş bir kare açıp copy tamponunun içeriğini buraya kopyalar.

Sağ-Sol Okları: Bir kare ileri veya geri gitmenizi sağlar.

Yukarı-Aşağı Okları: İlk veya son kareye gitmenizi sağlar.

AMIGA DOST

Can ÖZTÜRK

Diğer bilgisayarlarda kullanılan DOS sistemleriyle karşılaştırıldığında, AmigaDOS oldukça esnek bir işletim sistemi olarak görülebilir. DOS komutlarının sistemin ROM'unda saklanmamaları, bunun yerine Workbench disketinin c directory'si içinde yeralmaları, bu komutların istenen herhangi bir dilde daha hızlı ve kısa yazılmalarına imkan tanır. Ayrıca, bu şekilde çok sayıda değişik komuta sahip olabilirsiniz. Burada tek sınırlama disketinizin saklama kapasitesidir.

CLI komutlarının en belirgin özelliği, diğer programlara göre oldukça kısa ve hızlı yüklenebilir olmalarıdır. Komutun kısa olması için komutun yazıldığı dil önemlidir. En kısa ve kompakt komutlar doğal olarak assembly dilinde yazılabilirler. Bugün bazı özel Workbench versiyonları (örneğin ARP 1.3.5 gibi), assembly diliyle yazılmış komutlarla çalışmaktadırlar. Assembly diline alternatif olabilecek bir başka dil de, C dilidir. Amiga'nın önemli sistem rutinlerinin çoğu bu dilde yazılmıştır. Compile edildiğinde meydana gelen komut assembler kadar kısa olmasa da C dili, bu dili iyi bilenlerin elinde çok güçlü programlama dili haline geliyor. Bununla birlikte Workbench 2.0 dışındaki versiyonlarda dos komutları BCPL denen ve artık pek kullanılmayan bir dilde yazılmışlardır. C dili de BCPL'in geliştirilmesiyle ortaya çıkmıştır.

CLI komutlarının ortak özelliklerine gelince şu noktalar göze çarpmakta:

1 - Bütün CLI komutları bağımsız çalışırlar, yani bir komut çalıştırıldıktan sonra kullanıcıdan başka bir bilgi girişi beklemez. Gerekli bilgiler komut parametreleri olarak başta belirtilir.

2 - Komutlar genellikle çalıştırıldıkları CLI/SHELL penceresine çıkış verirler. Çıkış için başka bir pencere açılmaz.

3 - Standart CLI komutlarında ayrıca, **komut** ? şeklinde çağırılabilen bir komut şablonu bulunur. Eğer komutu yanlış kullanırsanız doğru parametreleri gösteren bir şablon otomatik olarak gösterilir.

AmigaDOS CLI komutlarını yükleyebilmek için, önce içinde bulunduğunuz directory'ye bakılır. Eğer komut bu directory içinde değilse, bilgisayar açıldığında otomatik olarak assign edilen c directory'sine bakılır.

Herhangi bir komut verdiğinizde, bu komutun disketten yüklenmesi için izlenen sıra şöyledir. Önce DOS komutu arar. Komut bulununca kullanmakta olduğunuz filesystem (oldfilesystem veya fastfilesystem) handler'ı devreye girer. Dosya veya directory ile ilgili bilgiler incelenir ve sistem tamponuna (buffer) alınmaya hazırlanır. Bu noktada trackdisk.device devreye girerek track ve sectorlerden ilgili dosyayı disket sürücüyü çalıştırarak okur. Bir track okunduğunda track buffer'ı ve doğru sektörlerin yüklenip yüklenmediği kontrol edilir. Son olarak da track buffer'ının içeriği filesystem buffer'ına dosya halinde kopyalanır. Hardware seviyesine en yakın çalışan trackdisk.device formatlama vb işlemleri de yapan handler'dır.

Görüldüğü gibi dosya yükleme ve diğer DOS işlemleri birçok işlem yapılarak gerçekleşmektedir. AmigaDOS bu yüzden diğer DOS'larla karşılaştırıldığında biraz yavaş kalmakta. Bunu daha yakından görmek için DOS disketten okuma işlemini nasıl yaptığına bakalım:

En başta, Kickstart ROM'da yeralan DOS.library adlı kütüphane çağırılır. Bu kütüphaneyi açarken iki parametreyi belirtmemiz gereklidir. Bu parametreler dosya adı ve erişim tipidir (okuma/yazma). Bundan sonra DOS yukarıda anlattığımız biçimde dosyayı arar ve açmaya çalışır. Burada bazı özel durumlar sözkonusu:

- Dosya adı * ise DOS giriş ve çıkış işlemleri CLI penceresine yapılır. Eğer * işaretini, giriş ve çıkış işlemlerinin ayrı olarak yapıldığı bir komutla kullanıyorsanız (ör: copy * to ram:), bu işaret CON handler'ı yani bu örnekte klavye ve CLI penceresi kullanılarak yapılan girişi belirtir.

- Dosya adı NIL ise okuma ve yazma esnasında hiçbir şey gösterilmez.

- Dosya adında : işareti kullanılmışsa bu işaretten önce yazılan adın araç adı listesinde yeralıp yeralmadığına bakılır. Eğer böyle bir araç adı mevcutsa öncelikle bu aracın handler'ı yüklenir ve çalıştırılır. Bu işaretten önce disket adını da kullanabilirsiniz. Bundan sonraki işlem dosyayı okuma işlemidir ve bu noktada filesystem devreye girer. Filesystem buffer'ını addbuffers komutuyla genişleterek daha az yükleme yapmasını sağlayabiliriz.

Ote yanda RAD ve RAM için yukarıda anlattığımız işlem sırası biraz farklıdır. RAM diskte hem handler hem de device aynı anda çalışır. Fakat formatlama, diskdoctor gibi işlemler yapılamaz. Workbench 1.3'te kullanılan RAD disk ile bu kısıtlamalar ortadan kaldırılmıştır. RAD, trackdisk.device'ı değil ramdrive.device adlı başka bir device kullanmaktadır. Bahsettiğimiz device'lar Workbench disketi

nin devs directory'sinde, handler'lar da 1 directory'sinde yeralırlar.

AmigaDOS ile ilgili başka bir ilginç özellik bellek yönetimidir. Amiga'nın işletim sisteminin multitasking olarak çalıştığından daha önce birçok kez bahsetmiştik. Bir program belleğe yüklenirken, yükleneceği adres bellekteki diğer programlara göre ayarlanır. AmigaDOS önce programın sığabileceği büyüklükte boş bir bellek parçası arar. Bellek parçası dedik, çünkü Amiga'nın belleği tek bir parça (segment) olarak düzenlenmemiştir. Örneğin bilgisayar 200K boş bellek olduğunu gösterirken, en büyük bellek parçası 50-60K'yı geçmeyebilir. Bu durumda 100K'lık bir segment gerektiren bir program 200K'lık boşluğa rağmen yüklenemez. DOS komutlarından avail komutunu kullanarak en büyük segment'! largest başlığı altında görebilirsiniz. Programın segment yapısı compile işlemi sırasında belirlenir.

Şimdi de bir arkadaşımın içinde shell bulunan özel bir çalışma disketi hazırlarken karşılaştığı bir zorluktan söz edeceğim. Arkadaşım Shell-Seg dosyasını ve Shell ikonunu kopyalayıp Workbench'in startup-sequence dosyasında yeralan komutları aynen kullanmıştı. Buna rağmen Shell'i bir türlü başlatamıyordu. Bu sorunu bana anlattığında problemin çok basit bir şekilde çözülebileceğini söyledim. Burada unuttuğu nokta Shell-Segment dosyasının Shell'i çalıştırmak için yeterli olmadığı ve aynı diskete CLI programının da kopyalanması gerektiğiydi. Bundan sonra Shell'in project ikonunun info'sunu alıp default tool'u SYS:SYSTEM/CLI yaptıktan sonra herşey yoluna girmişti.

Hazır laf CLI programından açılmışken, bu programın C diliyle yazılmış basit bir program olduğunu biliyor muydunuz? Programı çalıştırdığınızda ilk yaptığı iş nereden yüklendiğini (workbench/CLI) kontrol etmektir. Daha sonra bir CLI penceresinin açık olup olmadığına bakılır. Eğer açık değilse 10K bellek ayrılır, %N mesajı hazırlanır ve directory SYS: olarak seçilir. Bu arada CON:0/50/640/80/newcli adında bir pencere açılır.

Aslında CLI'dan verdiğiniz komutları çalıştırırken asıl işi Run komutu yapar. Önce ROM'dan execute fonksiyonu çağrılır. Bu fonksiyon, bir CLI komutu olan Run'ı yükler ve çalıştırır. CON penceresine yapılan giriş CIS (giriş sistemi) ve COS (çıkış sistemi) tarafından analiz edilir ve Run komutuyla çalıştırılarak sonuç aynı CLI penceresine yazılır. Görüldüğü gibi burada en önemli işlem Run komutu sayesinde yapılmaktadır. İşin ilginç yanı CLI programının Workbench disketinin c directory'sinde Run komutu olmadan çalışamaması.

Son olarak bu ay sizlere kısa bir DOS komutunun listesinin veriyoruz. Bu program mouse hareketini preferences ile mümkün olandan daha hızlı hale getiriyor. Böylece artık mouse seçimlerinizi daha kolay yapabilirsiniz. Programı AmigaB ASIC'ten yazın ve kaydedin. RUN komutuyla programı çalıştırdığınızda DATA satırları kontrollü bir şekilde okunarak RAM diskte bir komut dosyası haline gelecektir. Bundan sonra RAM:fastmouse diyerek mouse'unuzun hareketini hızlandırabilirsiniz. Eğer bu hızı da beğenmezseniz aynı komutu tekrar yazın ve pointer'm hızının daha da arttığını görün. Komutu diskete kaydetmek için

1> copy ram:fastmouse to df0:

komutunu kullanabilirsiniz.

```
DATA 0,0,3,243,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,66,0,0,3,233,0,0,0,66
DATA 78,85,255,170,44,120,0,4,43,110,1
DATA 20,255,170,69,237
DATA 255,174,97,0,0,122,67,237,255,208
DATA 32,73,112,48,97,0
DATA 0,210,35,74,0,14,65,250,0,210,112
DATA 0,114,0,78,174
DATA 254,68,112,58,114,1,78,174,255
DATA 58,36,64,32,74,112,22
DATA 97,0,0,176,37,74,0,14,66,106
DATA 0,22,65,234,0,24
DATA 37,72,0,18,114^4,67,250,0
DATA 120,48,217,85,65,102,250
DATA 21,124,0,51,0,9,67,237,255,208
DATA 51,124,0,9,0,28
DATA 35,74,0,40,78,174,254,56,67,237
DATA 255,208,78,174,254,62
DATA 69,237,255,174,97,0,0,66,78
DATA 93,112,0,78,117,32,74
DATA 112,34,97,0,0,94,112,255,78
DATA 174,254,182,66,170,0,10
DATA 66,42,0,9,21,124,0,4,0,8
DATA 21,124,0,0,0,14
DATA 21,64,0,15,37,109,255,170
DATA 0,16,36,138,88,146,66,170
DATA 0,4^3,74,0,8,78,117,16,42
DATA 0,15,78,238,254,176
DATA 32,8,12,40,0,2,0,4,102,16
DATA 12,104,0,255,0,6
DATA 102,8,225,232,0,10,225,232
DATA 0,12,32,80^4,8,102,226
DATA 78,117,66,24,83,64,102,250
DATA 78,117,105,110,112,117,116,46
DATA 100,101,118,105,99,101,0,0,0,0,3,242

p = 300:b = 0
PRINT "DOSYA YAZILIYOR"
OPEN "ram:fastmouse" FOR OUTPUT AS #1
FORj=l TO p
READ a: b = b + a
PRINT #l,CHR$(a);
NEXT j
CLOSE 1
IF b<> 23117 THEN
PRINT "DATA SATIRLARI HATALI!"
PRINT "LÜTFEN TEKRAR KONTROL EDIN.":STOP
END IF
PRINT "DOSYA TAMAM"
END
```

PIXEL 3-D

Cem GENCER

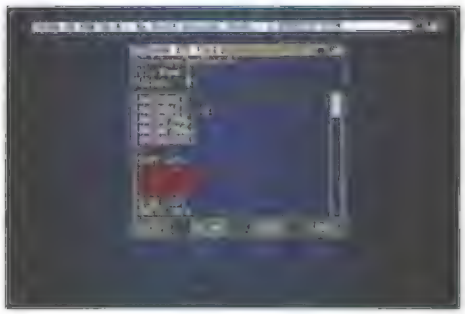
Bu ay tanıtacağım utility programı, animasyon programlarında kullanmak üzere obje datası yaratan bir çevirici program. Yaptığı iş ise gayet basit, IFF kaydeden herhangi bir çizim programıyla *{örneğin Deluxe Paint)* çizilen bir resmi analiz ederek bunu nokta ve çizgilerden oluşan vektör grafiğine çevirmek. Daha sonra da bu data, istenilen program tarafından yüklenerek gerekli değişiklikler yapılabilmekte.

Evet, yukarıdan da anlayabileceğiniz gibi bu program aslında bir konverter, yani çevirici program. İki boyutlu hazırlanan bir resmi üç boyuta çevirerek, bunun değişik animasyon ve **ray-tracing** programlarında kullanılması sağlanılabilir. İster logo, ister yazı karakteri ya da resim aktarın; sonucu görünce bir hayli sevineceksiniz. Şimdiye kadar **Sculpt / Animate 4D.** TurboSilver ya da VideoScape 3D programında obje hazırlamanın zorluğunu tadanlar böyle yararlı bir programı kullanmaya başladıklarında zamandan bir hayli tasarruf edecekler.

VideoScape 3D, Sculpt / Animate 4D ve TurboSilver'ı destekleyen bu programın kullanılması hayli basit; gelin bunu birlikte inceleyelim.

İlk ekranda gerekli tüm parametre ayarlamalarını yapabilirsiniz. Bunun için gerekli parametre kutusunun üzerine kliklemeniz yeterli. Üzerinde sayı yazılı parametre kutularındaki değerleri değiştirmek için ise kutuya klikledikten sonra buradaki değeri silip yerine istediğiniz değeri yazmanız gerekir. Hesaplama moduna geçmeden son belirleyeceğiniz şeyler, diskette kayıtlı olan IFF resmin ve oluşturulacak objenin dosya isimleridir. Bundan sonra program resmi yükleyecek, buradaki köşe noktalarını ve doğruları ayrıştıracak, yüzeyleri de yarattıktan sonra bunu kendiliğinden diskete obje dosyası olarak kayıt edecek.

ilk ekranda kullanabileceğiniz tüm gadget'ler iki başlık altında toplanmış. İlk önce **"Conversion Settings"** başlığı altında toplanmış olan ve parametre ayarlamaya yarayan fonksiyonları görelim. **"Output Format"** yardımıyla obje formatını belirleyebilirsiniz. Burada izin verilen obje formadan **VideoScape** 3D'nin kullandığı yazı dosyası, **Sculpt / Animate** 4D'nin kullandığı *<.scene>* stili dosya ve **TurboSilver**'in kendine has obje dosyalarıdır.



"Color conversion ile çevirim sırasında yüzeylere renk verilmesini açıp kapayabilirsiniz. Bu mod "on", yani açık durumda iken program yine aynı ekranda belirleyebileceğiniz son üç parametre olan renk değerlerini, yarattığı yüzeyleri boyamak için kullanacak. Bu sadece **VideoScape 3D** kullanıcılarına hitab eden bir parametre ayan olduğundan **Sculpt / Animate 4D** ya da TurboSilver kullanıcılarının bu modu kapamalan *(off durumuna getirmeleri)* gerekli.

"Extrusion process" çevrim sırasında resmin üçüncü boyuta uzatılmasını belirlemek içindir. Eğer yarattığınız obje ile animasyon yapınca bunun kağıt gibi çok ince gözükmesini istemiyorsanız objeyi bozmadan derinlik vermelisiniz. Bunun için bu modu açık "on" moduna geçirin. **"Extrusion value"** ile belirleyeceğiniz değer objenin Z ekseninde *(derinlik)* kaç birim uzatılacağını belirlemek içindir.

"Outline process" yardımıyla objenin kenar çizgilerinin kalınlaştırılmasını sağlayabilirsiniz. Bu sayede obje daha düzgün gözükür.

"Extrusion" modu açık konumdayken objenin yan yüzeylerini de doğru bir şekilde oluşturmak gerekli. Bunun için de yan yüzey oluşturmaya yarayan **"Side construction"** modunu açık "on" duruma getirmelisiniz.

"Front color", "Back color" ve "Side color" parametreleri çevrim sırasında kullanılacak renk değerlerini belirlemek içindir ve yukarda da belirttiğim gibi **Sculpt / Animate 4D** ya da **TurboSilver** kullanıcıları için gereksizdir.

"Control" başlığı altında da genel kontrolü sağlayan üç gadget bulunmakta. Bunlardan ilki hesaplama işlemine geçmeyi sağlayan **"Begin conversion"** gadget'idir. **"Default settings"** yardımıyla tüm parametreleri ilk konumlarına getirebilirsiniz. Bu parametrelerin ilk halleri aşağıda görülmekte:

Output Format: VScape
Color conversion: on
Extrusion process: off
Extrusion value: 0
Outline process: off
Side construction : on
Front color : 26
Back color: 26
Side color: 26

"Quit" ise her programda olduğu gibi burada da programdan çıkmamızı sağlamakta.

Hesaplama moduna geçmeden program size yüklenecek IFF resim dosyasının ve yaratılacak obje dosyasının isimlerini belirlemenizi isteyecek. Burada karşınıza tipik bir yükleme penceresi çıkar. Burada sırayla disket, directory ve son olarak da dosya ismini girmeniz gerekli. **VideoScape** dosyalarının sonuna otomatik olarak bir *<.geo>* takısı eklenecek. **Sculpt/ Animate 4D** objesi yaratırken ise takımız *<.scene>* olacak.

İsmi belirledikten sonra bunu onaylamanız için pencerenin alt kesiminde bulunan **"Accept"** gadget'ine klik etmelisiniz. Buradaki **"Volume"** gadget'i ise disket ve directory isimlerini seçmenizi sağlayacak.

Dosya isimleri de belirlendikten sonra program resim dosyasını yükleyecek ve bunu nokta nokta analiz edecek. Bu sırada hiçbir tuşa basmamanız tavsiye ederim. Kısa bir süre bekleyişten sonra artık dosya diskete önceden belirlediğiniz format ve isimle kaydedilmiş olacak.

Artık yeni objenizi istediğiniz programda yükler ve bununla animasyon yapabilirsiniz. Yapacağınız animasyonlar için önceden değişik karakter setleri hazırlayabilir ve daha sonra da bunları kullandığınız animasyon programında yükleyerek, kolaylıkla güzel jenerikler hazırlayabilirsiniz. Ya da istediğiniz belli cisimleri üç boyuta çevirdikten sonra üzerinde gerekli değişiklikleri yapabilirsiniz.

Unutmayın, Amiga'yı bu kadar muhteşem kılan kullanıcıların hayal gücüdür. Yapacağınız şeyler tümüyle sizin hayal gücünüzün boyutlarına bağlı. Fakat fazla da Amiga'ya bulaşırsanız Dünya'daki güzel şeyleri unutabilirsiniz. Bir başka utility'de buluşmak üzere hoşçakalın ...

OKUYUCU MEKTUPLARI

Sayın Gökhan Şener & Cem GENÇ ER,

Amiga da 3D Animasyon konusunda 9. sayıda başladığınız yazı dizisi için teşekkür ve tebrikler. Böyle açıklamalara, kaynak ve yardım yazılarına hep ihtiyaç duyuluyor. Ayrıca, bence bu bir bilgisayar dergisinde bulunması gereken en önemli özellik. Gerektiğinde sorularımızı cevaplayacak, yardımcı olacak ve bildiklerimizi, bulduklarımızı paylaşacak birilerinin olduğunu bilmek gerçekten çok güzel, rahatlatıcı. İnsan yalnız olmadığının farkına varıyor.

Yazınızın başından anladığıma göre. bu yazı dizisinde Sculpt/ Animate 4D, Turbo Silver ve Real 3D programlarını tanıtacaksınız. Umarım tanıtımlar başladığı gibi ayrıntılı ve mükemmel devam eder. Ve umarım diğer iki program da (TurboSilver ve Real 3D) iyice açıklanır ve aralarındaki mümkün olan data transferlerinden bahsedilir.

Bende, S/A 4D ve TS programları ve Design Data Disks serisi (Human, Architectural, Microbots ve Future) var. Bu programları uzun araştırma ve incelemelerden sonra seçtim. Ama tabii ki, orjinallerini ya bulmak ya da fiyatlarını ekleyebilmek çok zor. Elimde kullanma kılavuzları olmadığından aralarında data transferi yapamıyorum ve bazı başka problemlerle karşılaşıyorum:

1- Mümkün olan data transferleri nelerdir? Nasıl?

2 - 3D obje tanımlamak için illâ nokta nokta yüzey tanımlamak mı gerekli?

3 - Işıklar ve objeler (mümkünse kamera için de) için path tanımlama ve bunları bu belirli path'ler üzerinde hareket ettirmenin yolu nedir (Hem S/A 4D, hem de TS için)?

4 - SiA 4D'de size bir örnek program gönderdiğim, komutlarla obje tanımlamanın ve image görüntü almanın yolu nedir? Bunları nerede yazabiliriz?

Umarım bu sorularıma cevap vererek pek çok arkadaşın ve benim ortak dertlerine çözüm bulmuş olursunuz.

☞İlkönce ilginiz için teşekkür eder ve devamını dileriz. Animasyon köşesine olan ilginin bu kadar kısa sürede iyi bir tepki vereceğini tahmin etmemiştik. Animasyon köşesinde sırf program açıklaması olmayacak; burada ilerde çalışmalar ve egzersizler de olacak. Ayrıca bu köşede sırf 2-3 animasyon programıyla da sınırlı kalmayı düşünmüyoruz. Sizin de bildiğiniz gibi animasyon sırf ray-tracing demek değildir. Bu yüzden animasyonla alakalı tüm konulara elimizden geldiğince değinmeye çalışacağız. Bu konular arasında sizin de belirttiğiniz gibi data transferleri, programları daha verimli ve hızlı kullanma yöntemleri ve bol bol alıştırma olacak. Data transferi programı olarak InterChange'i kullanabilirsiniz. Bu programı önümüzdeki sayılardan birinde tanıtacağız. Aynca yine ileride tanıtacağımız bir diğer program olam Modeller 3D ile de data transferi yapabilirsiniz. Bu program, her iki animasyon/ ray-trace programı için de obje yaratabildiğinden ve kullanımı kolay olduğundan bir an önce temin edip kullanmanızı öneririm.

boyutlu obje tanımlamak için 2-3 değişik yöntem var, bunlardan birini zaten biliyorsunuz (nokta nokta). Diğer bir yöntem yarattığınız objeleri temel objelerden oluşturmak. Bu temel objeler küp, küre, prizma gibi yapısı basit objeler. Bunları sahnede uygun açı ve koordinatlarla yerleştirdikten sonra sadece aralarındaki yüzeyleri doldurmak kalıyor. Bu, obje tasarımı için en uygun ve sağlıklı yöntem. Son yöntem, sadece Avrupa ve Amerika'da profesyonel animasyon stüdyolarında kullanılabiliyor. Bu, 3 boyutlu bir dijitizier. Lazer ışını yardımıyla bir objenin tüm açılardan görüntüsü bilgisayara aktarıldıktan sonra burada bu bilgiler karşılaştırılarak bir hesaplama yapılıyor. Sonuçta gerçek objeyi 1 inch başı 100000 nokta hassasiyetle bilgisayara aktarmak mümkün. Fakat bu cihaz sadece Avrupa'da belli bazı stüdyolarda bulunmakta ve fiyatı da bir hayli yüksek olmakta (yaklaşık 10000-15000 US$).

Scculpt'ta ışık, kamera (location), bakış noktası (target) ve objeye tek tek farklı yollar hazırlamak mümkün. Bunları yazımın ilerki bölümlerinde derinlemesine inceleyeceğim. Ayrıca göndermiş olduğunuz örnek programlan (script) hazırlamasını ve kullanmasını da ilerde göreceksiniz.

✉

Sayın yetkili.

Her şeyden önce, ülkemizdeki bilgisayar alanındaki büyük bir eksiği giderme işini büyük bir başarıyla yerine getirdiğiniz için, sizin şahsınızda, bütün dergi çalışanlarına çok teşekkür ediyorum.

Derginiz, sadece Amiga ya adandığından dolayı son derece kap small ve detaylı. Yazıların hepsi Amiga yla ilgili ve hu çok önemli bir nokta, bence. Umarım derginiz iyi yönlerini korur, olumlu gelişmelere uğrar. Derginizin fiyatı, verdiği hizmet yanında normal (zaten elinizde olsa daha ucuz yapardınız ...). Cevaplarsanız çok sevineceğim birkaç sorum olacak "

1 - Hızlandırıcı turbo kartla ne kadar etkili (meselâ, normalde 10 sn de yapılan işi turbo kartlar kaç saniyede yapıyor?)?

2 - Amiga 500 için internal (içeriden) ek hafıza sınırı kaç MB (bildiğim kadarıyla max. 8 MB)?

3 - Bir de hızlandırıcı kartlarla ek hafızaların (fikir verme açısından) mini max. fiyatları nedir?

İlgi, yardım ve cevaplarınız için şimdiden çok teşekkürler. Başarı, sağlık ve mutluluk dileklerimle...

☞İlginiz için teşekkür ederiz. Hemen sorulannızın cevaplarına geçiyorum :

1 - Hızlandıncı kartların yapılan işleme göre hızlan değişmektedir. Matematiksel işlemeleri ve hesaplamaları maksimum hjzda yapan bu kartlar kesinlikle disketten yüklemeyi, grafiği hareket ettirmeyi hızlandırmaz. Üzerlerindeki matematiksel işlem birimi (MC 68881 ya da MC 68882) ile aritmetik işlemler şimdilik max. 50 MHz'lik bir süratle yapılmakta. Bu hız, tüm animasyon/ ray-trace programlannm kullanımında bir hayli faydalı olmakta. Ayrıca DeskTop Publishing, bütçe hesapları gibi programlarda da büyük hız farkı gözlenebilir. Farkı tahmin edebilmeniz için VıdeoScape 3D v2.0'da, 45 sn'de hesaplanan bir ekran tubo kart ile hesaplanınca işlem 15 sn'ye inmekte. Sculpt/ Animate 4D'de 4-5 saatte en yüksek çözünürlükte hesaplanan bir resim max. 20-30 dakikada bitmekte.

2 - Internal hafıza A-500'lerde max. 8 MB olabilmekte.

3 - Hızlandırıcı kartların fiyatlan hızlarına göre değişmekte. Almanya'da 400 DM'a bile hızlandırıcı kart bulunabilmekte. En pahalı kart gerekli 32 bitlik RAM'leri ile 6000 DM civarında. RAM kartları ise 8 MB için 1500-1600 DM civarında.

✉

BiyatLtd.Şt.i'ne

Aşağıda belirteceğim soruya cevap verirseniz sevinirim. Saygılarımla.

Elimde mevcut Amiga 500'ü IBM uyumlu hale getirmek ve hard diskle kullanmak istiyorum. Hard disk içine IBM kartı ve ilave RAM kartı takılabiliyor mu?

☞Hard disk içinde ekstra hafıza için boş soketler mevcuttur. Bunlara uygun RAM entegreleri takarak bilgisayarınızın hafızasını 2 MB daha artırabilirsiniz. Fakat bunun için harddisk'inizin garantisini bozmanız gerekebilir. IBM emülasyon kartı Amiga 500'lerde bilgisayarın altındaki Expansion slot'una takılmakta. Aynca Avrupa'da yeni üretilen bir IBM kartı doğrudan CPU (MC68000) soketine takılmakta. Mevut diğer IBM kartlarının hiçbiri A-500 için dizayn edilmemiştir. Bunlar ya A-2000, ya A-2500 ya da A-3000'Ierde çalışmaktadırlar.

MYTH

Mehmet Emin GUR (MEG)

Eve!, dünyadaki en büyük Grafik-Text Adventure şirketi **Magnetic** Scrolls un İngiltere'deki adventure klübü **Official Secrets** için yazdığı **MYTH** ile karşınızdayız. Aslında bu oyun Avrupa'da piyasaya verilmedi. Sadece **Official Secrets** üyelerine dağıtıldı. Ama sağolsun, Avrupa'daki crack grupları bizi bu oyundan mahrum etmediler.

Ayrıca **Magnetic Scrolls'un** şu anda **Alice In Wonderland** adında mükemmel bir oyun ile piyasaya gireceği haberi dört aydır yayılmakta. Bu güzel romanın, adventure klasikleri arasında yer alacağı günü sabırsızlıkla bekliyoruz.

Oyunu yeni oynayanlar veya daha önce hiç oynamamış olanlar için kısa bir açıklama yaptıktan sonra oyunun tam çözümüne geçeceğiz. İşte karşınızda, konusu Yunan Mitolojisinden alınmış ilginç bir Adventure, **MYTH.**

It's not easy being a God. ..... *(Bir Tanrı olmak kolay değil)*

Ama olağanüstü güçleri elinden alınmış, ölümlü bir Tanrı olmak daha da zordur herhalde. Evet, biz bu oyunda Denizler tanrısı **Posedion** rolündeyiz. Bulunduğumuz yer **Tartarus.** Buraya Zeus'un dini tekelinin Hristiyanlık yüzünden zedelenmiş olması ve bizi araştırma yapmak için Dünyaya gönderdiği için geldik. Şimdiki görevimiz eski güçlerimize yeniden kavuşarak **Olympus** dağına geri dönmek.

Oyunumuza başlarken yanımızda 3 uçlu bir mızrak *(Trident)* ve bir kalkan *(Shield)* var. İkiside ileride bize çok lazım olacak.

Şimdi bulunduğumuz yer **HADES'** kapısı. Bu kapıyı yedi başlı canavar **Hydra** koruyor. Tabii ki kapıdan sizi geçirmiyor. Ama bizim kapıdan geçmemiz gerekiyor. Bunun içinde bu sevimli yaratığı öldürmemiz gerekmekte. Bu iş içinde mızrağımızı kullanacağız. Ama önce doğuya gidip *(EAST)* mızrağımıza zehirli bir şeyler sürmemiz gerekiyor. Buraya ilk baktığımızda bir kuzu, bir kaç taş ve bir ağaç görüyoruz. Bu ağaçtaki meyvayı **GET FRUIT** ile alabilirsiniz.

Ağacın altını incelediğimizde yapraklar dikkatimizi çekiyor. Bu yaprakları **GET LEAVES** ile alarak **PUT LEAVES ON FLAT STONE** komutunu vererek yaprakları büyük taşın üstüne koyalım. Tahmin edebileceğiniz gibi bu yapraklar zehirli. **GRIND LEAVES WITH SMALL STONE** komutu ile bu yaprakların suyunu çıkartıp, bu suyu, **RUB TRIDENT WITH LIQUID** ile mızrağımıza sürelim. Evet artık zehirli bir mızrağımız var.

Bu mızrağı Hydra ya fırlatmadan once yapacağımız bir şey kaldı. Bunu için **CLIMB THE TREE** ile ağaca tırmanıp kuzunu ağacın altına kadar gelmesini bekleyelim. Kuzu ağacın altına gelince **JUMP TO TREE** ile kuzunun üstüne atladığımızda kuzu, feci bir şekilde ruhunu teslim edecek. Daha sonra kuzuyu **PUT LAMB ON ALTAR** ile kurban ederek Tanrıların gözüne girelim. Ayrıca **EXAMINE FLOWERS** ile çiçekleri incelediğimizde bir kamış görüyoruz. Bu kamışı **GET FEED** komutu ile alabiliriz.

Şimdi batıya *(WEST)* giderek Hydra nın bulunduğu yere gelelim ve **THROW TRIDENT AT HYDRA** komutu ile Hydra'nın işini bitirelim. **CUT HEAD WITH TRIDENT** ile Hydra'nın kafasından bir tanesini koparalım. Burada bahçeden aldığımız kamışı kullanarak bataklıktan da geçebilirsiniz, ama Hydra'nın kesilmiş kafası lazım olacağından Hydra'yı öldürmek zorundayız. Artık **OPEN GATE, NORTH, NORTH** ile kuzeye gidebiliriz. Burası ruhlarla dolu, uzaktan boru seslerinin işitildiği garip bir yer. Önünüzden geçen ruhun bir tanesinden **TAKE COIN FROM SOUL** ile biraz para alalım. Buradaki kapıyı **OPEN DOOR** ile açtıktan sonra **EAST** komutunu vererek içeri girelim Buradaki dolabı **OPEN CUPBOARD** ile açtıktan sonra içindeki anahtarları **GET** KEYS ile alabiliriz. Ayrıca duvarda bulunan boş çiviye kalkanımızı yerleştirmeliyiz, **PUT SHIELD ON NAİL.** Artık **WEST** ile geldiğimiz yere geri dönebiliriz.

Burada **GET HORN, BLOW HORN** ve **DROP HORN** komutlarını vererek fenbot'un gelmesini bekleyin. Biraz sonra elindeki kartlarla oynayan Charon'u göreceksiniz. Siz **ASK CHARON ABOUT CARDS** diye sorduğunuzda Charon hemen ilgilenerek sizi, kulübesine götürüyor. Buradaki üç sandalyeden tahta olanını seçmelisiniz, **SIT ON WOODEN CHAIR.** Çünkü, daha önceki ziyaretimizde kalkanımızı koyduğumuz yerin önüne Charon oturuyor. Böylece kalkan bir ayna vazifesi görerek bizim, Charon'un elindeki kartları görmemizi sağlıyor. Yenmemiz için biraz hile gerekiyor. Ama bu hile bile 600 obol'u Kazanmamız için yeterli değil. Ben size tecrübelerime dayanarak bir kaç ipucu vereyim. **PLAY CARDS** ile amansız bir 21 partisi başlıyor. Eğer Charon'un ilk kartı sizin ilk kartınızdan küçük ise **BET** 5, eğer sizin kartınız büyükse **BET** 50 komutunu verin. Böylece toplam 600 obol olana kadar oyuna devam edin. 600 olduğunda ise Charon'un verdiği belgeyi, **GET LICENCE** ile alın. Bu belge aldığımız anahtarları nasıl karşıya geçireceğinizi öğretiyor. Çıkmadan önce bize çok yardımcı olan kalkanımızı almayı da unutmayın, **GET SHIELD, GO WEST.**

Gelecek ay görüşmek üzere.

KUBILAY KILINÇ

Yıl: 1995
Yer: NewYork
Saat:18.30

Günlerden perşembe, başkan, eşi ve kızı bugün NewYork şehrini ziyarete geliyorlar. Bütün hazırlıklar tamam herkes görevini biliyor. Eğer görevini yapamayan veya yanlış olarak yapan olursa cezası çok ağır olacak... Ben patronunuz **KING PIN** herkes dikkatli olsun

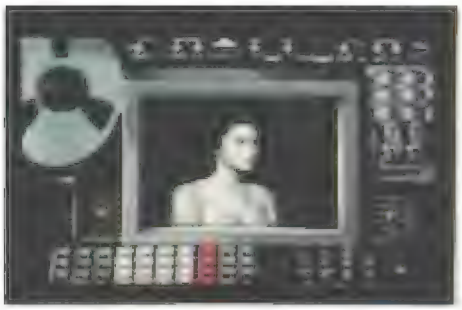
TAMAM .....

U.S. Gold firması 1990 yılının sonlarına doğru iki oyun için büyük bir reklam kampanyası başlattı. Bunlardan birisi **Mean Streets** diğeri ise **Crime Wawe.** İşte yukarıdaki sözler **Crime Wawe'e** ait.

1995 yılında suç oranı o kadar artmış ki polis teşkilatı bunların hepsine yetişemez olmuş. Üstelik bütün bu suçların arkasında **King Pin** varmış. İşte King Pin yeni bir suç işliyor. Bu sefer de Başkanın kızını kaçırıyor ve onu bulunamıyacak bir yere saklıyor. Herkes olaya bir çare ararken siz olayı işitiyor ve hemen başkanın kızını aramaya koyuluyorsunuz.

Adınız **Edie Mc Cobe** polis teşkilatının en iyi adamısınız ve aynı zamanda **Super Crime Fighter'sınız.** Polis teşkilatı size en iyi silahlarını veriyor ve siz de dalıyorsunuz gangsterlerin, teröristlerin içine.

Evet **Crime Wawe'in** konusu işte böyle. Oyuna şehirde başlıyorsunuz ve aynı **E-swat** ve **Robocop** da olduğu gibi Sağdan ve soldan gelen düşmanları öldürmeye çalışıyorsunuz. Ekran devamlı sağa doğru kayıyor ve birkaç adam öldürdükten sonra size extra hak, extra zaman, extra mermi, extra roket gibi şeyler veriliyor. Yolda ilerlerken yukarıdan ateş edenlere dikkat edin, çünkü enerjinizin büyük bir kısmını harcıyorlar. Ayrıca her bölümün sonunda bir çıkış veya giriş kapısı var. Bu kapılara birden fazla girebiliyorsunuz. Şehrin birçok değişik yerlerinde düşmanlarla çarpışıyorsunuz. Size saldıran serserilerden başka bir çok farklı düşmanla çarpışıyorsunuz mesela tam bütün serserileri temizledim diye düşünürken birden yerin altından bir cüce çıkıyor ve daha siz ne olduğunu anlamadan üzerinize atlayıp size zarar verebiliyor. Buna karşın sizin de çok güçlü silahlarınız var. Örneğin bir roket atarınız var ve bunu düşmanın üzerinde kullanıpta isabet ettirirseniz adam o anda üç dört parçaya ayrılıyor ve parçaları havada uçuşuyor. Buradaki animasyonlar özellikle görülmeye değer. Her bölümün sonunda olayın gelişimi size dijitize grafik ve dijitize animasyonlarla anlatılıyor. Oyunda bunun gibi birçok dijitize resim kullanılmış ve bu da oyuna çok değişik bir hava katmış.



Sonuçta **Crime Wawe** çok iyi düşünülmüş bir oyun. Robocop olsun E-swat olsun bu tür oyunlarda hep bir monotonluk vardı, yani tek bir amacınız vardı, o da geleni, gideni öldürmek. Fakat **Crime Wawe** o kadar değişik ve ilginç ki bunda aynı zamanda serserileri öldürürken diğer taraftan da olayı daha değişik biçimde araştırmaya başlıyorsunuz mesela sizin fabrikaya gidip oradaki suçluları yakalamanız gerekiyor, fakat fabrikaya gittiğinizde hiç suçlu olmadığını görüyorsunuz ve en kısa yoldan eski yolunuza geri dönmeye çalışıyorsunuz. Ayrıca her bölümün sonunda değişik yerlerden mesajlar alıyorsunuz. Fakat bunlardan bir kısmı doğru bir kısmı ise yanlış olabiliyor.

Oyundaki sesler ve grafikler iyi özellikle oyunun yüklenişi sırasında olayın dijitize resimlerle ve dijitize animasyonlarla anlatılışı çok iyi yapılmış, ayrıca oyunun birçok yerindeki background'larda grafik yerine dijitize resim kullanılmış.

Crime Wawe gerek konusu, gerek oynanışı bakımından Robocop ve E-swat'dan bir derece daha üstün. Eğer Robocop ve E-swat'ı sevdiyseniz **Crime Wawe'i** daha çok seveceksiniz. Hareket ve macera sevenler İki disketlik **Crime Wawe'i** kaçırma sınlar. Hareket dolu saatler...

ACCESS SOFTWARE

GRAFİK	% 80
SES	% 65
ZORLUK	% 75
GENEL	% 75

BLUE MAX

POLAT YARIŞÇI

Wings'den sıkılanlar, değişiklik arayanlar, savaşmak isteyenler, hemen bilgisayarınızın başına geçin ve Blue Max'i yükleyin çıktı çıkacak, geldi gelecek derken Blue Max nihayet huzurlarınızda.

Pek çoğunuz Wings'i oynamışsınızdır Eski tip tek motorlu uçağınızla orduda savaşıyordunuz ve başarınıza göre rütbe alıyordunuz. Wings ilk çıktığında büyük sükse yapmıştı, çünkü bu tür uçuş simulasyonu ilk kez deneniyordu ve nasıl olacağını herkes merak ediyordu. Wings bekleyenleri kırmadı ye çok iyi bir oyun olarak karşımıza çıktı. Üstelikte birçok dergide hit oldu. İste Blue Max'de bu amada yapılmış bir oyun. Gene eski tip tek motorlu uçağınızla görev tamamlamaya ve karşınızdaki düşmanları öldürmeye çalışıyorsunuz. Oyunun konusu Wmgs'le hemen hemen aynı. Blue Max'de arcade-simulasyon karışımı bir oyun. Fakat Blue Max, Wings'den biraz daha geniş kapsamlı ve hemen, hemenhiçbir ayrıntı atlanmamış. Oyunda birçok menu mevcut. Şimdi bu menüleri inceleyelim:

REGISTRATION: Bu menüde 1 veya 2 kişi ile oynuyorsunuz. Bir kişilik oyunu seçerseniz karşınıza **"New Pilot"** ve **"Active Pilot"** seçenekleri çıkıyor. New Pilot'u seçerseniz yeni bir pilot belirleniyor ve pilotun ismi soruluyor. Active Pilot'ta ise o andaki pilot göreve devam ediyor. Bunları seçtikten sonra bilgisayar size mouse, joystick, right key ve left key seçeneklerini gösteriyor. Bu sorduklarından birisini seçerek oyunu oynayabilirsiniz. *(Benim tavsiyem joystiği seçmeniz)*

SELECT GAME MODE: Bu menüyü seçtikten sonra karşınıza 4 şık çıkıyor:

Practice Flight: Uçuşa başlamadan önce pratik yapıyorsunuz. Benim tavsiyem ilk önce Practice'e girerek pratik yapın ve uçağınızın özelliklerini tanıyın.

Action Dogfight: Burada sınırlı düşman uçaklarıyla teke tek mücadele ediyorsunuz. Bu menüyü seçerken bilgisayar size 1, 2 veya 3 düşmandan hangisi ile savaşacağınızı soruyor.

Practice Strategy: İşte Wings'de olmayan çok güzel bir özellik. Burada oyunu, bir strateji oyunu gibi oynayabiliyor, kendi kafanıza göre çok güzel stratejiler yaratabiliyorsunuz. Böylece savaş yapmadan uçak parçalamadan görev başarmış oluyorsunuz. Burada 1'den fazla kişiyle oynayabiliyorsunuz.

SELECT AIRCRAFT: Burada, uçmak istediğiniz uçağı seçiyorsunuz. Üstteki şıklardan **"view next plane"** ile bir sonraki uçağı görebilirsiniz. **"Select this plane"** ile de o uçeği seçmiş oluyorsunuz. Alttaki tabloda ise uçağın özellikleri belirtiliyor. Her uçağın özellikleri değişik.

SET WEATHER CONDITIONS: Burada havanın durumunu ayarlayabiliyorsunuz.

Bu menuyu seçtikten sonra karşınıza 3 şık çıkıyor:

Clouds: Burada hava bulutlu oluyor. Yandaki seçeneklerden **"clear"** temiz havada, **"light"** açık bulutlu ve **"overcast'de** kapalı bulutlu havada uçacağınızı belirtiyor.

Wind: Burada havayı rüzgarlı yapabiliyorsunuz. Gene bu seçenekte **"mild"** sakin, **"brisk"** orta şiddette, **"gusting"** ise fırtınalı havada uçacağınızı belirtiyor.

BEGIN FLIGHT: Bu seçenekle uçuşa başlıyorsunuz.

SET COMPUTER OPTIONS: Bu seçenekte uçağınızın iç ve dış ayrıntılarına önem verilmiş. **"Plane detail"** uçağın ayrıntılarına önem veriyor. **Interiors** iç ayrıntı, **exteriors** ise dış ayrıntıyı belirtiyor. Exteriors'daki seçeneklerden **high, medium, low** ise grafikleri daha detaylı gösteriyor. Benim tavsiyem low'u seçin, çünkü eğer high'ı seçerseniz oyun yavaşlıyor. Gene bu seçenekte animasyonları ve sesleri kapatabilirsiniz.

ABOUT BLUE MAX: Burada Blue Max'i yapanlar hakkında bilgi alabilirsiniz.

VIEW PILOT LIST: Bu seçenekte en başarılı pilotları ve yaptıkları score'ları görebilirsiniz.

Evet Blue Max'ın menüleri bunlar. Şimdi oyunda kullanacağınız tuşları verelim:
F1= Uçağın içten görüntüsü
F2= Sağdan görüntü
F3= Soldan görüntü
F4= Arkadan görüntü
F5= Uzaktan uçağın görüntüsü
F9= Uçağın ic ayrıntıları *(Control Paneli)*
F10= Pause
DEL= Alanı görme
SPACE / RETURN= Ateş etme
ESC= Oyundan çıkma

İşte Blue Max bu kadar. Oyunda mermileri fazla harcamayın, çünkü kısıtlı. Uçağınızla fazla yukarıya çıkarsanız motorlar stop ediyor ve irtifa kaybederek yere çakılıyorsunuz. Aşağıya fazla indiğiniz zaman da uçağınız aniden düşüyor. Üstelik böylece görevi de başaramamış oluyorsunuz. Düşman uçakları çok hızlı ve akıllı, daha ne olduğunu anlamadan bir tanesi arkadan çıkıp sizi haklayıveriyor. Control paneline sık sık bakın. Bu sayede nerede olduğunuzu iyi anlarsınız (F9). Ayrıca uçağı ok tuşlarıyla ve sayı tuşlarıyla yönetebilirsiniz, space ise ateş etme. Gördüğünüz gibi Blue Max geniş kapsamlı güzel bir oyun. Wings'in birçok açığını kapatmış. Ayrıca gerçekçilik unsuru bunda daha iyi. Kendinizi savaşıyormuş gibi hissediyorsunuz. Ancak Wings'teki grafik ve sesler bunda yok. Üstelik Wings'deki kontrol çok daha iyiydi. Bunda biraz zorlanacaksınız ama biraz oynadıktan sonra alışıyorsunuz. Fakat bunda da değişik açılardaki görüntülerle herşeyi daha iyi görebiliyorsunuz. Wings'de bunlar yoktu onun için zordu. Sonuç olarak Blue Max beklemeye değer bir oyun olarak karşımıza çıktı. Wings'i veya diğer simulasyonları oynamaktan sıkılanlar Blue Max'i mutlaka alsınlar.

Blue Max'i sakın kaçırmayın. İYİ UÇUŞLAR ...

1 MegaByte 3 Disket

GRAFİK	% 85
SES	% 70
ZORLUK	% 80
GENEL	% 80

CASTLE MASTER

KUBILAY KILINÇ

Eğer macera oyunlarını seviyorsanız. Biraz da beyninizi terletmek istiyorsanız. Bu nefis 3d-Solid vektör grafikli oyun sizin için biçilmiş kaftan... Bitebilir kaçırmayın....!!!

Merhabalar !!! Uzun zamandır açıklanmayı bekleyen bu oyunun haritalarının daha henüz elimize ulaşmasından dolayı özür dileyip, nihayet bu nefis oyunu size gururla sunuyoruz.

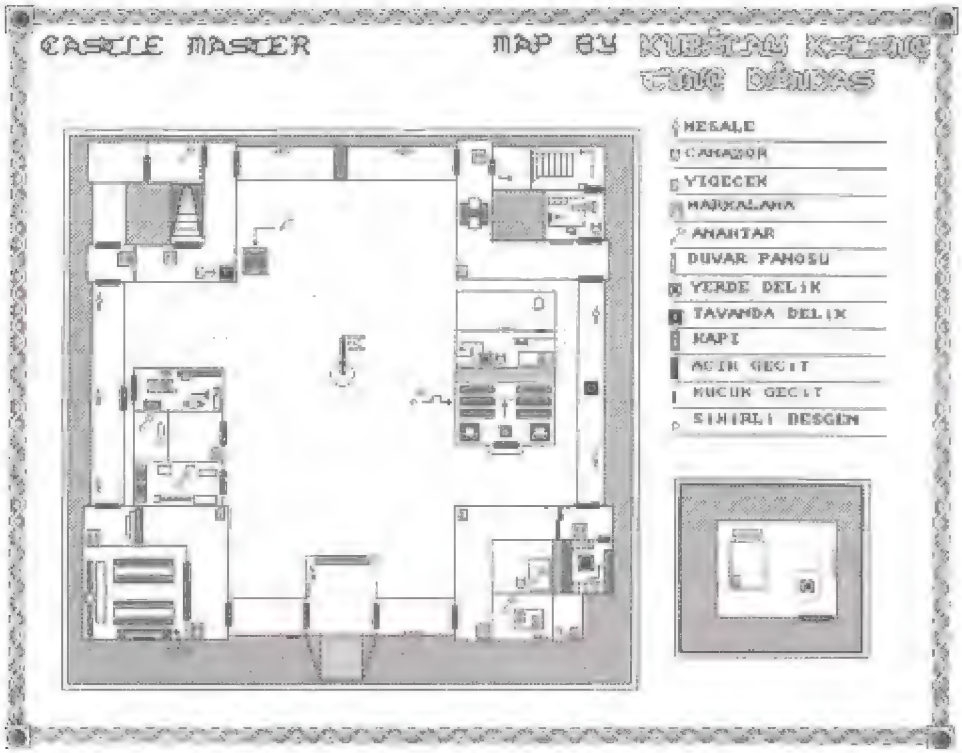
CASTLE MASTER 16. yüzyılda İngiltere de geçen bir oyun. Konusu ise kısaca şöyle:

Günün birinde bir kral çok güçlü bir büyücünün ruhunun uyuduğu tepeye bir kale yaptırmaya karar vermiş. Kale yapıldıktan sonra da büyücünün ruhunun gücünü kaybetmesinden yararlanıp onu kaleden atmış. Ama aradan yıllar geçtikten sonra eski gücüne kavuşan büyücü bütün kale sakinlerini birer hayalete çevirmekle kalmayıp kraliyet ailesinden de birisini kaçırıp kaleye hapsetmiş. Söylentilere göre kalede 1 sene ve 1 gün boyunca kalan herkes hayalete dönüşüyormuş. Biz aradan bir sene geçtikten sonra ikiz kardeşimizi kurtarmak için kalenin önünden hikayeyi devralıyoruz.

Oyunun başında hangi ikizi oynayacağımızı seçtikten sonra bir sapan ile silahlanmış olarak kalenin önüne geliyoruz. Kale 4 kattan oluşmakta ve ayrıca bol bol içinde dolaşacağımız yeraltı dehlizleri bulunmaktadır. Kalenin içinde bir hastahaneye, yatak odalarına, mutfaklara, saunalara, meyhaneye, kitaplığa ve hatta bir de futbol sahasına rastlayabilmekteyiz.

Şimdi oyunun genel püf noktalarına ve nasıl oynamamız gerektiğini görmeden önce isterseniz oyunun genel ekranına ve kullanım tuşlarına bir göz atalım.

Ekran da sol alt tarafta bir halter görmektesiniz. Bu halterde bulunan ağırlık oranı bizim o sırada ki gücümüzü simgelemektedir. Halterin altında da topladığımız anahtarları görmekteyiz. Orta kısımda gördüğümüz su cenderesinde bulunan eğim ile kalenin hangi yönüne doğru gittiğimizi kestirebiliriz. Bu cenderenin altında ise kaç tane hayalet öldürdüğümüzü gösteren ve çeşitli mesajların yazıldığı bir gösterge görülmekte. Ekranın sağ alt kısmında bulunan göz ise bakış açımızı yukarı ya da aşağıya doğru kaydırır. Oyunda çeşitli yönlere gitmek için ise gözün yanındaki ok işaretlerini kullanabiliriz. Bu iki seçeneği mouse yardımıyla kullanmamız mümkün olduğu gibi klavyeden de kullanabiliniz. Ama ben yine de klavyedeki tuşları ve **'cursor'** tuşlarını tavsiye ederim.



Oyunda kullanılan tuşlar ise şunlar.

H : Oyunu durdurup başlatmamızı sağlar.
P : Bakış açımızı yukarı doğru kaydırır.
L : Bakış açımızı aşağıya doğru kaydırır.
R : Koşma durumuna geçeriz.
W : Yürüme durumuna geçeriz.
C : Emekleyerek yürümemizi sağlar.
U : Arkamızdaki görüntüyü görebilmemiz için aniden arkaya dönmemizi sağlar.
F : Eğer görüş açımızı yukarı veya aşağıya kaydırmışsak bu tuş ile hemen ortalayabiliriz.
I : Bu tuş ile oyunda bulunduğumuz po-

zisyonu diskete kaydedebileceğimiz, topladığımız anahtarları görebileceğimiz bir sayfaya geçebiliriz.

Bütün bu tuş ve seçeneklerin dışında oyunu oynarken 'Sol' mouse butonu ile taş atabilir, 'Sağ' mouse butonu ile nesneleri toplayabilir, kapıları açabilir, kısaca elinizle dokunmanız gereken herşeyi yapabilirsiniz.

OYUNA NASIL BAŞLAMALI ?

İlk önce oyunun amacını iyice sindirip bulunduğunuz yeri tanımaya çalışın ve bol bol gerçekçi açıdan gözlem yapın. Çünkü oyunda günlük yaşantımızdaki fizik kanunlarının tamamı geçerlidir. Sanırım oyunu bu açıdan bakarak oynarsanız oldukça zevk alacaksınız.

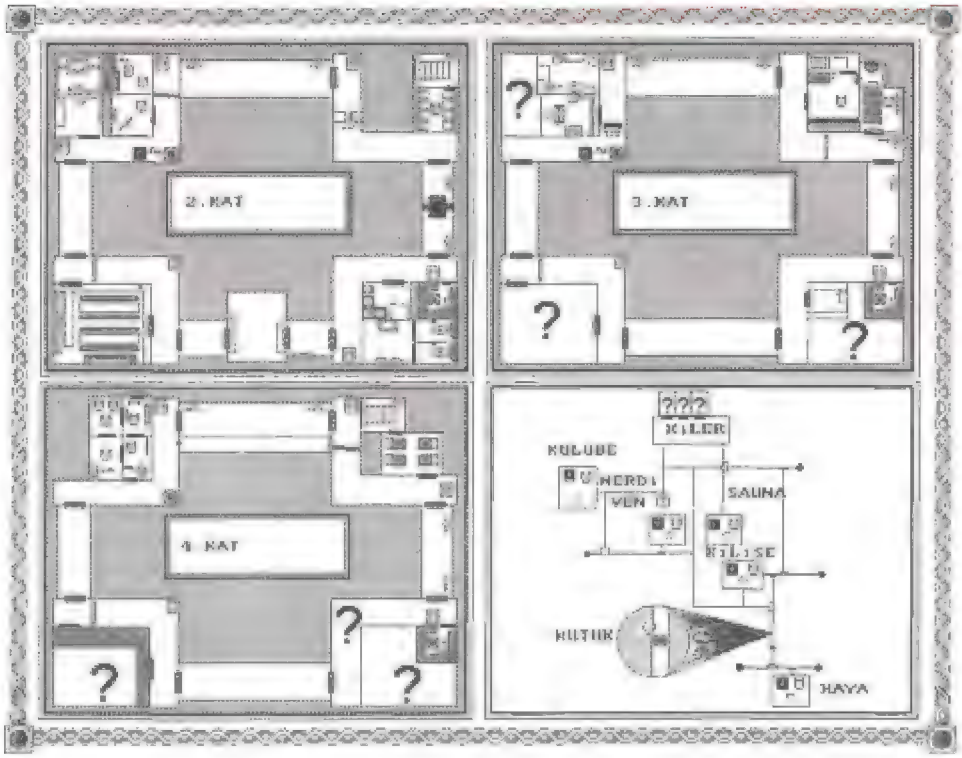
Oyunun genel çözüm yolu ise şöyle :

ilk önce gerek katları dolaşarak gerekse dehlizlere inerek kalenin içinde bulunan bir özel kiliti açmamızı sağlayacak olan 10 adet pembe beşgen nesneyi toplayacağız. Bu nesneleri toplarken zaten bir kaçtane anahtar da toplamış olacağız. Bu 10 nesneyi topladıktan sonra 10 tane de anahtar toplayacağız. Toplamamız gereken herşeyi topladıktan sonra ise kalede bulunan bütün canavarları öldürüp, kardeşimizin bulunduğu odayı açıp onu kurtacağız.

Şimdi elimizde haritalarımız mevcut, bu yüzden ben size oyunun adım adım açıklamasını vererek oyunun tadını kaçırmak istemiyorum. Çünkü görünen köy klavuz istemez.

Bu oyunda en önemli kısım başlangıç kısmıdır Ben sadece size iyi bir başlangıç örneği vereceğim ve daha sonra da oyunda dikkat etmeniz gereken yerleri belirteceğim. Eh artık gerisi size kalmış.!!

Oyuna kale kapısının önünde başlıyoruz. İlk önce sol taraftan büyücünün kulübesine gidelim. Büyücünün masasında bulunan kaşar-peynirlerini yiyerek gücümüzü biraz arttırabiliriz. Şimdi büyücünün sandalyesine çıkıp oradan masanın üzerine geçelim. Eğer yüzümüzü büyücünün sandalyesine doğru çevirip ayağa kalkarsak tam sandalyenin üzerinde bir anahtar göreceğiz. Onu aldıktan sonra kalenin kapısının önüne gelelim. Kale kapısının sol tarafında bulunan siyah düğmeye ateş edersek, kale kapısı açılır. Kapı açıldıktan sonra içeri girip sağ taraftaki kapıdan giderek doğruca IGOR'un odasının yanındaki mutfağa gidin. Mutfaktan içeri girdiğimizde, duvarda bir anahtar, masada iki peynir ve bir de şömine göreceğiz. Anahtarı alıp peynirleri yedikten sonra uygun bir şekilde şömineden içeri girebiliriz. İçeri girdiğimizde içeride raflarda pişirilmiş yiyecekler göreceğiz, hemen onları da gücümüz herkül oluncaya kadar miğdeye indirebiliriz. Eğer gücümüz herkül ise ilk işimiz dehlizlere inip tek tek canavarları öldürmek ve onların korudukları pempe nesneleri toplamaktır. Dehlizlerde



6 adet pembe nesne bulacağız. Yalnız dikkat etmeniz gereken önemli bir şey var: Dikkat ettiyseniz kale dışında bir kaya görmüşsünüzdür. Gücünüz herkül ise bu kayayı yerinden oynatabilirsiniz. Oynatmayı başardığınız zaman yine bir dehliz göreceksiniz. Hemen bu dehlize atlamayın çünkü daha önce bir başka dehlizden geçerek bu dehlize giden yolu kesen bir geçidi sizin geçebileceğiniz hale sokmanız gerekmekte. Şimdi bu işi yaptıktan sonra bu dehlize girebilirsiniz. Aksi takdirde burada bulunan pembe nesneyi alabilir, ancak bir daha başka yere geçemezsiniz. Artık sıra büyücünün kulübesindeki dehlize geldi. Kulübedeki yeşil halıya sağ buton ile dokunursanız bir dehliz açıldığını göreceksiniz. Burada ki pembe nesne sizi bekliyor. Bunlar kale dışından ulaşabileceğiniz son şeylerdi. Bu pembe nesneyi de aldıktan sonra yine kale kapısına gelin ve açık duran kapının üzerinde durun ve kapının açılıp kapanmasını sağlayan düğmeye bir kere basın. Şimdi kapı kapandığı için ve siz de üzerinde bulunduğunuz için kapı sizi bir mancınık gibi doğruca kilisenin damına fırlatır. Böylece kilisenin damında bulunan anahtarı alıp kilisenin içine atlayabilirsiniz. Şimdi kilise çanının bulunduğu odaya girip çanı bir kere çalın, yere hemen bir pembe nesne düştüğünü göreceksiniz. Şimdi anahtarları toplayıp, canavarları öldürün, artık kardeşinizi kurtarabilirsiniz.

Şimdi de sıra bazı tavsiyelerde...

-Gördüğünüz sarı plakaların ***(Puzzle)*** hepsini okuyun, size mutlaka yardımı olacaktır *(en azından ingilizcenizi geliştirirsiniz)*.

-Bazen önünüzde sarı veya kahverengi yatay duvar kirişleri göreceksiniz. Bunları geçebilmek için ya sürünerek ya da üzerinden atlayarak geçin. Çoğu engelleri açan yeşil düğmeler bulunmaktadır.

-Anahtar deliği olmayan kapıların kilitlerini ateş ederek kırın. Kilitleri olmayanları da yandan itmeye çalışın. Ama bu iş için epeyce güçlü olmalısınız.

-Kitaplığın sol üst rafındaki kitabı almaya çalışınca gizli bir yan oda ortaya çıkar. Bu odaya geçebilmek için sandalyenin üzerine çıkmanız yeterlidir.

-Cimnastik salonunda halteri kaldırdıkça gücünüz yükselir.

-Cimnastik salonunun yanındaki odada samanların arasında bir sandık olacaktır. Onu açıp içine girin ve kapağını kapatın otomatik olarak bir dehlizden kralın hazinesinin bulunduğu bir odaya gireceksiniz. Burada bulunan alabileceğiniz her şeyi alın. Ancak buradan çıkabilmek için daha önceden kapısını açmış olmalısınız.

-Havuzun suyunu boşalttığınızda havunuz içinde gizli bir geçit göreceksiniz.

DİKKAT:Ustü açılmış hiçbir dehlize girmeyin. Çünkü mutlaka orası bir çıkmaz çukurdur. Yanılıp ta içine düşerseniz gücünüz tükenir ve oyun da biter. Oyundaki tüm dehlizler mutlak gizlenmiştir, siz onları bulup açarak girebilirsiniz.

Tavsiyelerimiz şimdilik bu kadar. **CASTLE MASTER** gerçekten sıkılmadan zevkle oynayacağınız bir oyun. Bir başka yazıda karşılaşmak ümidiyle...

DOMARK / 512Kbyte Tek Disket

GRAFİK:	% 90
SES:	% 60
ZORLUK:	% 80
GENEL:	% 80

CHAMPIONS OF KRYNN

HASAN ÇOLAKOGLU

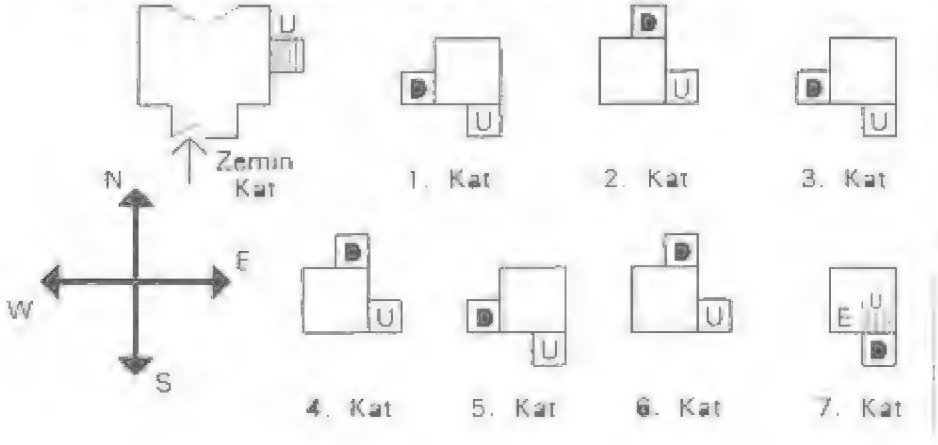
Evet, sanıyorum çoğunuz geçen sayıda anlattığım yere kadar gelmeyi başarmıştır. Şimdi kaldığımız yerden oyunumuza devam edelim. **Neraka'ya** vardığınızda, fazla vakit kaybetmeden, meydanın güneyindeki kapıdan gizli üsse girin. Buradaki ilk çarpışmada **Maya** ile **Sir Karl'ın** büyük sırrını öğreneceksiniz. **Maya** aslında bir insana aşık olan bir gümüş ejderhadır. Gümüş ejderhalar, iyi ejderhalar arasında insana en yakınlık gösterenler olarak bilinirler. Şekil değiştirme özellikleri sayesinde hayatlarının büyük bir kısmını insanlar arasında geçirirler. **Maya** size bundan sonraki çarpışmalarınızda çok yardım edecektir. Üsse girince bulabileceğiniz bütün yolları deneyerek haritanın en güneyine inin. Buradan batıya dönün. Koridorun sonuna geldiğinizde zindanlara inen merdivenlerin üzerinde can çekişen **Sir Karl** ile karşılaşacaksınız. **Sir Karl** ölmeden önce, sizden aşağıdaki köleleri kurtarmanızı ister ve hemen ardından da **Maya'nın** kolları arasında can verir. **Maya, Sir Karl'ın** cesedi ile birlikte **Myrtanı'den** intikam alacağını söyleyerek kaybolur. Size kalan tek şey **Sir Karl'ın** son isteğini yerine getirmektir. Bu amaçla aşağı inip ana koridora çıkın. Doğudaki ilk kapıdan girdiğinizde **Sir Karl'ın** hücresini ve **Maya** için getirttiği **Gümüş Gül'ü** bulursunuz. Ana koridordaki ikinci kapı sizi kölelerin hücrelerine götürür. Burada karşılaşacağınız **Tanis'in** dediklerini yaparak önce güneyindeki köleleri kurtarın, sonra dikkat çekmek için ana koridoru takip ederek güneybatı yönüne kaçın. Buradaki ejderhayı öldürüp dışarı çıkın.

Karargaha döndüğünüzde **Sir Karl'ın** cenaze töreni yapılır. Yeni komutan sizi bütün **War of the Lance'i** başlatan ve kötülüğün ana merkezi olan **Sanction** şehrindeki hortlak şövalye **Sir Lebaum'un** faaliyetlerini öğrenmeye gönderir.

Sanction'a girdiğinizde ilk yapmanız gereken şey şehrin güneydoğusundaki hana yerleşmiş olan askerleri temizlemek. Bundan sonra hanın batısındaki binada toplantı yapan hırsızları yenip ellerinden hazinelerini alabilirsiniz. Ama asıl yapmanız gereken **Minotaur'lar** tarafından kaçırılan kadını limana en yakın binadan kurtarmak. Onu kurtardıktan sonra şehrin en güneyindeki iskelenin ucunda size vereceği anahtarı alıp **Huerzyd** tapınağına girebilirsiniz.

Tapınağa girince dümdüz doğuya ilerleyin. Yol sona erince güneye dönün ve karşınızdaki ilk yoldan tekrar doğuya dönün. Bu arada yolda karşılaşacağınız bu şehre özgü yaratıklar olan **Shadowpeople'a** güvenebilirsiniz. Onların meclisine gitmek için doğudaki girdiğiniz koridoru takip edin ve kuzeye dönün. En sonda ki odada bulacağınız gizli kapıdan geçerek koridoru takip edin, yol sizi dosdoğru meclise götürür. Burada **Shadowpeople'ın** size dediklerini aynen uygulayın. Uzun koridorlar ve yarasalarla savaşlardan sonra kendinizi zindanlarda bulacaksınız. Burada güneye gidin. En sondan batıya dönün ve ilk kavşaktan kuzeye giden yolu izleyin. Gireceğiniz lüks odaya komşu olan diğer odalardan birinde daha önce elinizden kaçırdığınız **Dragonlance'i** bulacaksınız. Şimdi kuzeye döndüğünüz kavşağa geri dönün. Buradan batıya, kuzeye ve oradan da tekrar batıya devam edin. Bulduğunuz merdivenlerden yukarı çıkın. Bu katta odadan çıkar çıkmaz batıdaki kapıdan içeri girin. Karşınıza eski bir tanıdık çıkacaktır, sizi **Jelek'te** tuzağa düşüren **Skyla.** Onu öldürdükten ve hazineleri aldıktan sonra güneye devam edin. Vardığınız ana meydandan

HARİTA 3: UÇAN KALE (Ana Kule)



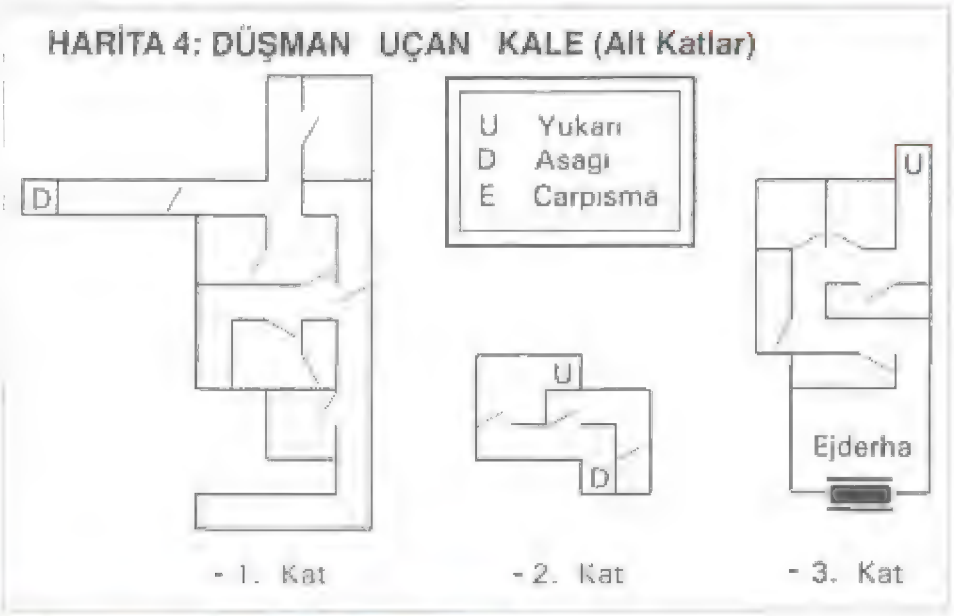
doğuya devam edip güneydoğudaki odada yumurtaları koruyan ejderhaları yok edin. Şimdi sıra kuzeyde **Sir Lebaumun** hortlaklar ordusu yaratmasına engel olmaya geldi. Arenanın ana kapısından içeri girin, ancak meydana geçmeyin. Buradan önce doğuya, sonra güneye girin. Son girdiğiniz odadan doğuya gitmeye çalışırsanız, kendinizi arenanın üstünde **Sir Lebaum'la** karşı karşıya bulursunuz. Onu ve yardımcılarını öldürdükten sonra habercileri durdurmanız gerekiyor. Geldiğiniz yoldan geri dönün ve ejderhaları öldürdüğünüz odaya doğru ilerleyin. Yolda önünüze çıkanları hakladıktan sonra size yardıma gelen altın ejderhanın sırtına binin ve habercileri takibe başlayın. Yolda başka bir ejderha ile yanınıza gelen **Hero of The Lance Tasslehof Burfoot'un** size çok yardımı dokunacaktır. Uzun yolculuğun sonunda uçan kalelerle karşılaşacaksınız. Göreviniz **Kernen'e** varmak için bunlardan birini ele geçirmek. Bu amaçla avluya düşer düşmez hemen kuzeydeki ana kuleye girin ve harita 3'ün yardımı ile en yukarı çıkın. Taş kumandayı aldıktan sonra dinlenebilirsiniz. Yolculuğun sonuna doğru sizi durdurmaya çalışan kale ile çarpışacaksınız. Düşman kalenin avlusuna düştükten sonra en kısa zamanda kaleyi terketmelisiniz. Bu nedenle bulunduğunuz yerden önünüze duvar çıkana kadar kuzeye ilerleyin, sonra duvarı doğuya doğru takip edin. Merdivenleri bulunca aşağı inin. Bundan sonra kalenin altında yolunuzu bulmanızı, Harita 4 sağlayacaktır. Yolda öldürdüğünüz askerlerin kıyafetlerini giyin ve sizi tanımayan kırmızı ejderha tarafından **Kernen'e** indirilmenize ses çıkartmayın.

Kernen, Myrtani'ye ana karargahında son darbeyi vurmanız için ideal bir yer. Şehre indiğinizde ilk olarak şehrin kuzeybatısındaki evlerden birinde bulacağınız hayatını kurtardığınız **Gravnak** ile konuşun. Daha sonra kıyafetinize aldanan askerlerin şehrin kuzeydoğusundaki bir evde planladıkları ayaklanma girişimini destekleyin. En son olarak da **Myrtani'nin** karargahının girişindeki nöbetçilerin azalmasını bekleyip saldırın. Kapıdaki nöbetçileri etkisiz hale getirdikten sonra içeri girin ve doğudaki koridora geçin. Bunun sonunda bulacağınız anahtarla kütüphanedeki kitaptan sizi Myrtani'nin nöbetçisine karşı koruyacak olan sıvının sırrını öğrenin ve bunu oradaki labaratuvarda hazırlayın. Şimdi **Myrtani** ile karşılaşmaya hazırsınız. Ogrelerin beklediği karargahın holüne dönün, batıya devam edin ve güneydeki odaya girin. Bu odada sizi bekleyen **Myrtani'nin** ejderha eğiticisi ve öğrencilerini öldürünce **Myrtani** size saldıracaktır. Onu da öldürebilirseniz. Sıra, ordulara saldırı emrini vermeye giden son ejderhaları haklamaya geliyor. Buraya kadar başarı ile geldiğinize göre onlar size çocuk oyuncağı gelecektir.

Evet, artık kıtanın bu bölümünü kötülükten temizlediğiniz için tebrikleri kabul edebilirsiniz. Artık sizde bir **CHAMPIONS OF KRYNN** oldunuz.

Oyunu çabuk, fakat zevkini almadan bitirmek isteyenlere bir yardımımız olacak: Savaş sırasında adamlarımızdan biri saldırdıktan sonra **<SPACE>** tuşuna birkaç kere arka arkaya basarsanız rakiplerinizin size saldıramadığını ve sıranın tekrar sizin adamınıza geldiğini göreceksiniz. Bu sayede oyunu hiç yara almadan bitirmeniz mümkün.

İyi eğlenceler! İyilik tanrısı **Paladine** sizinle olsun!!!



S.S.I.
1 Mega Byte - 3 Disket

GRAFİK:	% 85
SES:	% 70
OYNANABİLİRLİK:	% 90
GENEL:	% 85

CROWN

TUNÇ DİNDAŞ

Uzun bir bekleyişten sonra nihayet beklediğimiz oyun geldi. Şimdi bu oyunun ne olduğunu ve niye beklediğimizi sormayın. **STARBYTE** firması tarafından piyasaya sürülen oyun neredeyse **Türk** malı. Evet yanlış okumadınız. **CELÂL KANDEMİROĞLU** ve **OĞAN KANDEMİROĞLU** kar deşleri duymayan arkadaşımız yoktur sanırım. Geçen sene **X-OUT** ile adından sıkça söz ettiren **CELÂL KANDEMİROĞLU**'n dan sonra, bu sene de **OĞAN KANDEMİROĞLU** adından sıkça söz ettirecek. Bunun sebebi oldukça iyi yapılan grafik ve animasyonlar. Ama herkes olayın öyküsünü bilmiyor. Oyunun grafikleri ilk önce otuz iki renk olarak planlandı. Uzun çalışmalar sonucunda oyunun bütün grafikleri otuz iki renkde çizildi. Grafikler firma tarafından öylesine beğenildi ki daha oyunun programı bitmeden ATARI ST için grafiklere başlanılması istenildi. **OĞAN KANDEMİROĞLU** oturup bütün grafikleri ATARI ST için onaltı renkde bir daha çizdi. Bu grafikler de firmaya gönderildi. Oyunun programcısı Amiga için yapılan otuziki renklik grafikler yerine, Atari için yapılan onaltı renklik grafikleri kullandı. Bazı problemler sonucunda programcının fikri değiştirilemedi ve oyunda onaltı renklik grafikler kullanıldı. Bu yetmezmiş gibi bir de oyun için hazırlanan grafiklerin beşte üçü kullanıldı. Oyunun müziklerini de **TUNÇ SATIROĞLU** yaptı. Oyunun manuel hikayesini ise **SİNAN EREL** ve **KUTSİ AKILLI** yazdı

Oyunun hikayesi değişik bir devirde geçiyor. Zaman kavramlarının karıştığı bu devirde her şey birbirine karışmış. O devrin kralları dünyanın hakimi olabilmek için efsanevi tacı bulmalılar. Efsanevi taç için bir Çok düşmanla savaşmalılar. Efsanevi tacı ilk elde eden tüm dünyanın, hatta evrenin hakimi oluyor. Bizim amacımızda bu oyunda kendimize bir tip seçip efsanevi tacı bulmak.

CROWN'i ilk görenler bunun bir çocuk oyunu olduğunu zannediyorlar. Eğer bir hata yapıp eline joystick'ği alan varsa yanıyor. Oyun o kadar zor ki anlatamam. Zorluğu bir yana, oyun alışkanlık da yapıyor. 'Ah, şimdi geçeceğim! Acaba buradan sonra ne geliyor?' diye oynaya oynaya zamanın nasıl geçtiğini anlayamıyorsunuz.

Şimdi oyundaki Tiplerden bahsedelim.

TİLKİ: İngiltere kralı.

Özellikleri: Kılıcı çok iyi kullanabilmesi. Atımda unutmamak gerek.

ÖRDEK: Normandiya prensi.

Özellikleri: Deniz ve denizle ilgi olan herşeyi çok iyi bilir.

AYI: Rusya çarı.

Özellikleri: Çok iyi dansetmesinin yanı sıra çokta güçlüdür.

MAYMUN: Hindistan prensi.

Özellikleri: Uçan halısıyla istediğini yapabilir. İyi kılıç kullanır.

FİL: Afrika prensi.

Özellikleri: Öteki rakipleri gibi kendine has özelliklere sahip. Hortumunu iyi bir silah gibi kullanabilir.

KÖSTEBEK: Japon prensi.

Özellikleri: En iyi arkadaşı ejderha ile aşamayacağı engel yoktur.

Oyun yüklenince haritadan yukarıda yeteneklerini öğrendiğimiz tiplerden birisini seçin. Bu seçimi yapmak için istediğiniz tipin resmi belirince ateş tuşuna basın. Seçim hareketi sizin kontrolünüzde değil. Her tipin kendine has özel kademeleri var. Oyundaki kademeler iki bölüme ayrılıyor. Birinci bölüm **JOURNEY** kısmı, ikinci kısım ise **FIGHT'tır.** Şimdi bütün kahramanların **JOURNEY** *{yolculuk)* kısmını öğrenelim.

TİLKİ: Atıyla engeller dolu bir yolda ilerleyerek kalkanları toplamalısınız. Atı zıplatmak için ateş tuşuna basıp joystick'ği yukarı itin. Eğer atınızın hızı yeterli değilse atınız sizi üzerinden atar. Kalkanları alabilmeniz için mızrağınızın tam ucuna denk gelmesi gerekmekte.

ÖRDEK: Deniz aracıyla ilerleyerek balinaların havaya attığı sandıkları toplamalı. Amacınızı engellemeye çalışan köpek balıkları da mevcut. Sandıkları toplamak için altınlar parladığı an ateş tuşuna basarak sandığın altından geçin.

AYI: Bu kahraman yolculuk yapmıyor ama hepsinden daha zor bir görevi var. Kahramanımız yandaki dansçı kızın yaptığı

hareketleri yapmak zorunda. Eğer yanlış bir hareket yaparsa kafasına bomba atılıyor.

MAYMUN: Meşhur uçan halısıyla gökyüzünde ilerleyerek sihirli lambaları toplamalı. Bulutlara çarpmayın. Hatta size bir tavsiyede bulunayım. Her zaman altlardan gitmeye çalışın. İçinden cin çıkan lambaları cin kaybolmadan almayın. Burada da lambayı almak için ateş tuşuna basın.

FİL: Vahşi bir ormanın içinde ilerleyerek yol üzerindeki fareleri toplamalıyız. Fareleri yakalamak için ateş tuşuna basmalısınız. Ama zamanlamayı çok iyi yapmalısınız. Ayrıca yol üzerindeki muz kabuklarına basmamaya çalışın. **JOURNEY** kısmını geçmek için on tane fare toplamalısınız.

KÖSTEBEK: Japonya'dan yola çıkan kahramanımız, ejderhasının sırtında ilerleyerek kabakları toplamalı. Bu işlemin o kadar kolay olduğunu zannetmeyin. Nehirin üzerinde sadece taşların ve timsahların üzerine basabilirsiniz. Ateş tuşuna basıp joystick'ği ileri iterseniz ejderha zıplar. Kabakları toplamak için ateş tuşuna basarak joystick'ği aşağıya çekin. Yolculuk esnasında yani zıplarken yukarıdan geçen uçak ve kuşlara dikkat edin.

Öteki bölüm **'FIGHT** kısmıdır Burada öteki tiplerle kendi yerlerinde savaşıyorsunuz. Kavga esnasında altta bulunan kalkanlar gücünüzü simgeliyor. İki vuruşta bir kalkan kayboluyor. Eğer kalkanların tamamını kaybederseniz oyunu kaybetmiş olursunuz. Oyunun zor olduğunu yazmıştım. Eğer kavga kısımlarında bir kere yenilirseniz oyunu kaybeder başa dönersiniz. Bu başa dönüşler insanı oldukça kızdırıyor ama meraktan daha sonraki kademeleri görmek için oyunu oynuyorsunuz.

CROWN genel açıdan oldukça iyi bir oyun. Oyunun grafikleri ve müzikleri çok güzel. Oyunun bir de zorluğu olmasa daha çok oynanabilir. Umut ediyorum ki en kısa sürede trainer'ı ya da oynunun cheat'i elimize geçer. Alınmaya değecek bir oyun. MEGA başarılar!!!

STARBYTE / 512K 2 Disket

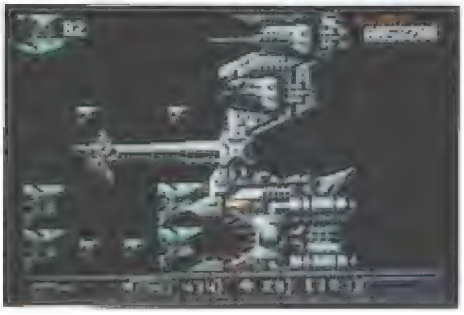
GRAFİK	% 85
SES	% 80
OYNANABİLİRLİK	% 60
GENEL	% 80

TURRICAN II

TUNÇ DİNDAŞ

Kim ne derse desin shoot'em up'lar hala bilgisayar dünyasında beğeniyle oynanıyor. En büyük software firmaları her sene üç dört shoot'em up çıkarmayı ihmal etmiyor. Kuşkusuz bu işi en iyi yapanların hepsi avrupalı software firmaları. Artık shoot'em up'larm modası geçti diye düşünenlere minik bir örnek daha. Geçtiğimiz sene büyük beğeni kazanan TURRICAN, uzun süre oyun listelerinde en çok satan oyun unvanını aldı. Ünlü shoot'em up ustaları tarafından yapılan oyun hala satılıyor. Shoot'em ustaları derken kimi kastetdiğimi biliyorsunuzdur? Bu ustaların adı 'FACTOR 5'. Kuruldukları günden beri 'R-TYPE, KATAKIS ve TURRICAN gibi mega hitler yaptılar. Daha 1991'e yeni girmişken bombalarını patlattılar, TURRICAN 2. Bundan iki ay önce oyunun demo versiyonu dergimizde kısa, kısa bölümünde tanıtılmıştı. Bölümün adından da anlaşıldığı gibi oyunu kısaca tanıtmıştık. Oyunun mükemmel müziklerini yapan kişinin adı CHRIS HUELSBECK. Müzikle uğraşan arkadaşlarımız bu adı hemen tanıtacaklar. CHRIS HUELSBECK aynı zamanda ünlü bir müzik programı TFMX'in programcısı. CHRIS son olarak X-OUT un ve ROCK'N ROLL'un müziklerini yapmıştı. Oyunun ana programcıları da ünlü MANFRED TRENZ ve HOLGER SCHMIDT. Oyunun bu bölümünde de birbirinden değişik tuzaklar ve kademeler sizi bekliyor. İlkindeki gibi ateş gücü yüksek bir oyun. Oyunda birbirinden değişik o kadar çok silah türü var ki şaşırırsınız. Her shoot'em up'çının gönlünde yatan bir özelliği oyuna eklemeyi unutmamışlar. Bu özellik bir kere vurulan yaratığın tekrar çıkmaması. Herhangi bir yaratığı vurduktan sonra hak kaybetseniz bile, o yaratık bir daha ortaya çıkmıyor.

Oyunun kademeleri çok büyük bir alana dağılmış durumda. Oyunu yeni oynayanlar bu kademelerde kaybolabiliyorlar. LEVEL DESİGNER'lar oyuna bir çok çıkmaz yol eklemeyi de unutmamışlar. Bu çıkmaz yolların yanı sıra kestirme yollar da mevcut. Bazı yerlerde duvar taşlarınızı silahınızla yok edebiliyorsunuz. Bu sayede çıkmaz gibi gözüken kademeleri rahatlıkla geçebilirsiniz. Geçen gün oturup birinci kademenin haritasını çıkarmaya başladım, ama başarılı olamadım. Oyunu oynarsanız bana hak vereceğinize eminim.



Oyundaki grafiklerde müthiş. Düşman yaratıkların animasyonları çok iyi. Kahramanımızın hareket animasyonlarını da unutmamak lazım. Özellikle her tarafa ateş etmesi çok iyi yapılmış. İşin ilginç yanı TURRICAN her oyunda bulunmayan bir kaç özelliğe daha sahip, bunlardan biri de atılan mermiler. Eğer her hangi bir yere çarparsa yani boşluğa gitmezse infilak ediyor. Bu özellik ilk kez X-OUT'ta kullanılmıştı. Şimdi biraz da oyundaki kademelerden bahsedelim. Oyunda birinci kademeye başlar başlamaz düşman robotların saldırısına uğruyoruz. Bu robotların üzerlerine basarakda yok edebilirsiniz. Aynı GREAT GIANA SISTERS'daki gibi. Hemen sağa değil, sola doğru ilerlerseniz gizli cephaneyi bulacaksınız. Tabi ki cephaneyi aktif hale getirmek için zıplayıp ateş etmelisiniz.

Bu tür cephaneliklerden her kademede mevcut. Ama bunları ilk bakışta göremezsiniz. Bu cephaneliklerin bulunduğu yere bir kez ateş ederseniz bunlar görünür hale gelir. Özellikle en ücra köşelerde bu cephanelikleri bulmak mümkün. TURRICAN 2'de amacınız yine toplayabildiğiniz kadar elmas toplayıp 'EXIT kapısına ulaşmak. Bu kademede mekanik arılara dikkat etmelisiniz. Bu arıların kaynağı kovanlar. Eğer herhangi bir yerde bu arılarla karşılaşırsanız hemen çıktıkları kovanı yok etmelisiniz. Bu kovanı en çabuk 'FULLFIRE' ile yok edebiliyorsunuz. 'FULLFIRE' atışı yapabilmek için devamlı fire'a basılı tutun. Belli bir süre hiç parmağınızı kayırmazsanız 'FULLFIRE' moduna geçmiş olursunuz. Şimdi joystick'ginizi istediğiniz yöne oynatıp her tarafa ateş edebilirsiniz. Yalnız bu modun bir kötülüğü var. 'FULLFIRE' modunda kahramanımız hareket edemiyor. En son kaldığı yerde durarak etrafına devamlı ateş ediyor.

Birincisindeki en büyük ve en farklı özelliklerden birisi olan bıçkı haline dönüşme bu bölümde de var. Birincisini bilmeyen arkadaşlar için bunun nasıl kullanıldığını yazmalıyım. Joystick'gi aşağıya çekip boşluk çubuğuna basarsanız kahramanımız bıçkı haline gelir. Bu durumdayken normalde geçilemeyen geçitlerden *(özellikle gizli geçitlerden)* geçebilirsiniz. Ayrıca bu durumda çok kalabalık ortamlardan hiç enerji kaybetmeden rahatlıkla kurtulabilirsiniz. Bu modun 'FULLFIRE' modu da mevcut.

Sıkışık durumlardan kurtulabilmek için SMART'ıda kullanabilirsiniz. 'SMART ile ekranda bulunan bütün yaratıkları yok edebilirsiniz. Sayılı miktarda olan SMART'ı boşluk çubuğu ile aktif hale getirebilirsiniz.

Birinci kademede yok etmeniz gereken dev bir robot var. 'SMARTlarmız ve bıçkı modunuz size robotu yok etmenizde yardımcı olacak. En sağda bulunan rüzgarlı bölümü zıplayarak geçmeye çalışmayın. Çünkü orayı geçmenin imkanı yok. Eğer EXIT i bulamazsanız size bir tiyo vereyim. İlk şelaleden içeri atlayın ve tam ortadaki taşın üzerine düşün. Şimdi tekrar sağa ilerleyin. Daha sonra yukarıya çıkmaya çalışın. Haydi bakalım. Ben yedinci kademedeyim.

TURRICAN'in ikinci bölümü blast'em up ve shoot'em up sevenleri memnun edecek tarzda. Eğer birincisini oynamadıysanız birincisi ile beraber alıp oynayın ve shoot'em up'larm mükemmelliğini yaşayın. Mega basarılar!

RAINBOW ARTS / 512K - 2 DİSKET

GRAFİK	% 85
SES/EFEKT	% 90
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	% 90

The Hunt For RED OCTOBER

HAKAN TİRALİ

The Hunt For Red October adlı oyunu Amiga'nın ilk zamanlarında oynamıştık. Oyunun türü strateji idi ve tabii o zamanlar daha filmi çevrilmediğinden, oyunun konusunu çok detaylı bir şekilde bilerek, oyunu oynamak epey zordu. Ama aradan seneler geçti ve 1990 senesinde **Sean Connery'ninin** başrolünü oynadığı **The Hunt For Red October'** filmi çevrildi. Bu kaliteli filmi sonbaharda sinemalarda izleme olanağını bulduk. Şimdi ise beğenilen çoğu filmin bilgisayara uyarlaması yapıldığı gibi, bu filminde senaryosuna sadık kalınarak oyunu yapıldı.

Oyunda, Rusların suyun altında sessiz biçimde ilerleyebilen nükleer denizaltısı **Red October'ı** Amerika Birleşik Devletlerine iltica eden kaptan ve diğer subayların isteği üzerine devralmak için görevlendirilen **Jack Ryan'ı** canlandırıyoruz.

İlk bölümde, Jack'ı **Red October** in bulunduğu yere götürecek olan **USS Dallas** isimli denizaltıya havadaki helikopterden indirmeye çalışıyoruz. Jack'ı taşıyan helikopter ekranda belirip de Jack aşağı doğru sarkıtılmaya başlayınca ekran değişiyor ve kontrolü biz alıyoruz. Bundan sonra aşağı doğru inen Jack'ı tam olarak **USS** Dallas'ın üstüne indirmeye çalışacağız. Havadaki fırtına ve dolayısıyla hızla esen rüzgar Jack'ı aşağı indirmemizde bizi zorluyor. Buna bir de helikopterin yakıtının azaldığı ve dolayısıyla zamanın kısa oluşu da eklenince Jack'ın ölmesi ya da denizaltı yerine denize inmesi zor bir ihtimal değil. Bu arada ateşe basarak Jack'ı yukarı çekerek pozisyonunu düzeltebilir ve daha sonra tekrar aşağı indirebiliriz.

Jack denizaltıya ya da suya ölmeden inerse **USS Dallas, Red October a** doğru yola çıkıyor. Bu sefer de rakipleri Rus denizaltıları, mayınlar, güdümlü füzeler, su altı bombaları ve denizin altındaki kayalık bölgeler.

USS Dallas'ın bu engelleri aşması için sınırlı sayıda güdümlü füzesi, sınırsız torpili ve de sizin gibi bir kaptanı var. Tabii bu arada denizin altında rastlayacağı çeşitli harfleri alarak güdümlü roket sayısını arttırabilir, bir süre için görünmez olabilir, haklarını arttırabilir, ekrandaki her şeyi yok edebilir ya da azalan enerjisini çoğaltabilirsiniz. Yalnız bu harflerin bazıları öyle kötü yerlerdeki, hakkımı ya da enerjimi arttırayım derken bir hakkımızdan olabiliriz. Elimizdeki güdümlü roket sayısını ekranın altındaki kontrol tablosunun solunda görebiliriz. Bu arada **Red October'ın** en önemli özelliği olan ve sonar tarafından farkedilmemesini sağlayan modunuda **Space'e** basarak çalıştırırsak üstümüze gelen güdümlü roketlerden kurtulabiliriz. Yalnız bu mod denizaltının reaktöründe aşırı ısınmaya neden olduğu için fazla uzun sürmüyor. Bunada dikkat etmeliyiz. Sonunda bizi bekleyen **Red October'a** ulaşıyoruz.

Üçüncü bölümde ise Jack'i **USS Dallas** tan **Red October'a** transfer etmemiz gerekiyor. Bunun için mini-denizaltıya binmiş olan Jack'i **Red October'ın** üstündeki kapağın bulunduğu yere dikkatlice yerleştirmeliyiz. Bu bölüm biraz ilk bölüme benziyor ama daha zor çünkü en ufak yanlış harekette mini-denizaltı **Red October'a** çarparak parçalanıyor. Burada yapmamız gereken hareket mini-denizaltıyı **Red October'ın** en ucunda bulunan yere sağdan yaklaşarak kenetlenmek. Ateşe basarak mini-denizaltıyı **Red October'dan** uzaklaştırabilir ve pozisyonunu düzeltip tekrar yaklaştırabiliriz. Mini-denizaltıyı yerine oturttuktan sonra Jack'ı **Red October'ın** içine sokmalıyız. Bunun için ekranda kapak belirince joystick'i hızlıca sağ sola sallamak yeterli olacaktır.

Red October'ın içme girince kumandayı kaptandan devralıyoruz ve **Red October'ı** Rus denizaltılarından kaçırarak güvenli sulara ulaştırmaya çalışıyoruz.

Dördüncü bölüm görünüş olarak tamamen, zorluk olarak da hemen hemen ikinci bölümün aynısı. Farklı olan tek şey ekrandaki nesnelerin konumlarının değişmesi.

Red October'ı yönetip bunca engeli aştıktan sonra tam, işte kurtulduk diyecekken karşımıza denizaltının aşçısı çıkıyor. Herhalde bu vatansever aşçı ülkesinin denizaltısının Amerikalıların ellerine geçmesini istemiyor.

Jack aşçı ile çok tehlikeli bir yer olan reaktörün yanında karşılaşıyor. Tehlikeli diyorum çünkü aşçıyı öldüreyim derken yanlışlıkla reaktörü patlatmamız işten bile değil.

Aşçı reaktörün arkasından karşımıza bir çıkıyor bir kayboluyor. O nedenle ateş ederken dikkatli olmamız lazım. Eğer reaktörü vurursak reaktör yanıp sönerek bize bir kaç isabet daha alırsa patlayacağını belirtiyor. Aşçının enerjisini ve kendi enerjimizi ekranın sol tarafında görebiliriz. Seri atışlarla aşçıyı yendikten sonra **Red October'ın** özgürlüğe ulaşmasını engelleyecek tüm engeller kalkmış oluyor.

İşte hepsi bu kadar. Eğer bol hareketli ve heyecan dolu bir oyun oynamak istiyorsanız bu oyunu deneyin.

512K TEK DİSKET

NEVER ENDING STORY II

Cem GENCER

Bilgisayar yokken çoğumuzun hobileri ve uğraşları farklıydı. Bazılarımız oyun oynar, bazılarımızda sporla uğraşırdı. Bazıları ise kitap okurdu. Ben daha çok kitap okuyanların sınıfındaydım. Hasta olduğum zamanları kitap okuyarak geçiririm. Tabii sadece hasta olduğum zamanlar değil, boş zamanlarımda da kitap okurum. Bu zamanlar okuduğum en iyi kitaplardan bin de **Never Ending Story'nin** Almancasıydı Kitabı. 4-5 parmak kalınlığına rağmen. 2-3 gün boyunca elimden hiç bırakamamıştım Kitapta hemen, hemen her konuda başarısız birinin, bir kitabı okurken gerçekleşen bazı şeyleri anlatıyor. **Bastian Balthasar Bux** isimli kahramanımız zamanla kendini kitaba kaptırıyor ve okuduğu kitabın kahramanına karşı bir ilgi duymaya başlıyor. Zamanla kahramanımız kendini kitapta geçen olayların içinde buluyor ve kitabın kahramanıyla birlikte bir maceradan diğerine atılıyor. Yaşadıkları tüm maceralar, bulundukları hayaller ülkesi **'PHANTASIA'yı** kurtarmak içindir. Sonsuz olan bu ülke hiçlikle savaşta giderek küçülmekte. Bunun sebebi insanoğlunun teknolojinin gelişmesiyle daha az hayal kurmasından kaynaklanmakta. Bu yüzden de **'PHANTASİA'** ülkesini kurtarma görevini ancak kahramanımız **Bastian,** geniş hayal gücünü kullanarak başarabilecek. Tabii her hikayede iyiler olduğu gibi kötüler de mevcuttur. Burada da kahramanımızı çeşitli yollardan amacından vazgeçirmeye çalışanlar olacak. Bunlar kahramanımıza doğrudan erişemezler; çünkü ülkeyi kurtarma görevini veren güzel prenses hastalandığı sırada kahramana kutsal ve sihirli bir madalyon **"AURYN"** vermiştir. Bu madalyonu hayaller ülkesi **Phantasia'da** taşıyan kişi, her türlü kötülükten uzak olarak kendisine verilen görevini gerçekleştirebilir

Eminim çoğunuz birkaç sene önce sinemalarda gösterilen **'NEVER ENDING STORY'** isimli filmi seyretmişinizdir. Fakat bu film kitabın sadece ilk yarısıydı. Kitabın diğer yarısında daha değişik olaylar olmakta. Geçenlerde sinema listelerini incelerken kitabın ikinci yarısının da filme alındığını duydum. Bu günlerde sinemalarda gösterilecek olan filmin konusunu henüz tam olarak bilmiyorum. Fakat kitapta yok olmaya mahkum olan hayaller ülkesi kurtarılmaya devam ediyor. Zannedersem filmin ikinci bölümünde de bu konu ele alınmakta.

Oyun firmaları da tabii oyun yapacak konu arıyorlar. Film daha çevrilirken filmin konusunu öğrenerek, bu konuyla ilgili bir oyun yazmaya başlamışlar. Geçtiğimiz günlerde modem ile getirtilen bu oyunun, filmle ya da kitapla pek fazla bir alakası yok. Oyunda bazı görünüşleri komik olan yaratıkları yok ederek, hayaller ülkesini kurtarmaya çalışıyorsunuz. Bu yaratıkları teker, teker yok etmelisiniz. Bunun için de bunların herbirini suya düşürmek gerekl Zira bu yaratıklar suyla karşılaştıkları zaman *{size bir şey hatırlatıyor mu? bkz. Gremlins ...)* yok olmaktalar. Ayrıca yüksek bir yerden aşağıya itildiklerinde unufak olup toz haline gelebilirler. Yaratıkları itmek için dikkatlice bunların arkasından giderek boşluğun kenarlarına gelmelerini bekleyin. Tam kenara geldikleri sırada da hafifçe arkalarına yaklaşıp bir parça daha ilerlerseniz yaratık boşluğa düşecek.

Bulunduğunuz şehirlerden her biri **Phantasia'da** ayrı bir şehri temsil etmekte. İlk olarak **SilverCity'den** başlıyorsunuz. Burası tümüyle gümüşten yapılmış bir şehirdir. Buradaki halkın ten rengi de gümüşe yakın kurşunî bir renk. Oyun boyunca ilerledikçe daha enteresan insan ve yaratıklarla karşılaşacak ve ilerlemek için daha da zorlanacaksınız.

Never Ending Story II, klasik oyunlardan sıkılanlar için zaman geçirmeye yarayabilecek nitelikte, değişik bir oyun. Grafikleri ve ses efektleri süper olmasa da idare edebilecek düzeyde. Bu yüzden değişiklik sevenlerin denemesi gereken bir oyun. Bu oyunun bir adventure veya *(her ne kadar pek fazla sevmesemde)* F.R.P. olmasını tercih ederdim. Çünkü bu güzel konu arcade için fazla iyi. Hayaller ülkesinde iyi vakit geçirmeniz dileği ile...

512Kbyte-Tek Disket

GRAFİK	% 65
SES	% 50
OYNANABİLİRLİK	% 45
GENEL	% 60

FULL CONTACT

HAKAN TİRALI

Uzak doğu sporlarının bir başkası olan **Full Contact,** çeşitli karate ve kick-boxing oyunları gibi sonunda bilgisayar oyunu olarak karşımıza çıktı. Bu yeni oyun iki disketten oluşmakta ve oyunu güzel oyun ekranlarının yanında çeşitli grafikler desteklemekte. Hele açılış ekranı ve müzik gerçekten harika.

Full Contact'ta da diğer dövüş oyunlarında olduğu gibi karşınıza çıkan birbirinden zor rakiplerle dövüşüyorsunuz. Ayrıca isteğinize göre onaltı kişiye kadar turnuva düzenleyebilirsiniz.

Açılış ekranından sonra karşınıza iki seçenekli bir menü çıkıyor. Buradan ilk seçeneği **"Start Game"** seçerek direkt olarak oyuna başlayabilirsiniz. Tabii burada oyuna tek kişi olarak başlayıp sırayla karşınıza gelen rakiplerle çarpışıyorsunuz. Eğer bir alt seçeneği **"Options"** seçerseniz oyunun parametrelerini ayarlıyorsunuz. Burada oyunun tek kişilik mi, iki kişilik mi ya da turnuva mı olacağını belirliyor. Eğer turnuvayı seçmişseniz turnuvanın kaç kişiyle yapılacağını ayarlıyor ve turnuvaya katılacak olanların isimlerini giriyorsunuz.

Ayarlamalarınızı eğer turnuva ya da iki kişilik yönünde yaptıysanız, oyuncunun hangi özelliğinin en kuvvetli olacağını belirliyorsunuz. Bunlar sırasıyla enerji **"Stamina",** güç **"Strenght",** yumruklar **"Punches",** tekmeler **"Kicks"** ve hız **"Speed".** Bunları her oyuncu için belirledikten sonra oyuna karşılıklı dövüşlerle devam ediyorsunuz. Eğer herhangi bir anda başa dönmek isterseniz **ESC** tuşuna basmanız yeterli olacaktır.

Tek kişilik oyuna başlamadan evvel iki kişilik oyunu oynayarak vuruşları öğrenmeniz ve biraz pratik yapmanız oyunu başarmanız açısından çok önemli bir faktör.

Oyun esnasında yapabileceğiniz hareketler ve vuruşlar Panza's Kick Boxing'deki kadar fazla değil. Hatta yeri gelmişken söyleyeyim bu oyun Panza kadar güzelde değil. Ama oyun, grafikler, animasyonlar ve müziklerle beraber bir bütün olarak ele alındığında on üzerinden yedi alacak derecede iyi.

Vuruşların hepsi ateşe basılıyken joystick'in oynatılması ile yapılıyor.

Joystick yukarı = Zıplayarak tekme
Joystick sağ üst ve sol üst = diz atma
Jjoystick sağ = yumruk atma
Jjoystick sağ ve sol alt = dönerek tekme
Jjoystick aşağı = aşağı tekme
Jjoystick sola = yana tekme.

Tek kişilik oyunda rakiple karşılaşmadan evvel onun özelliklerini içeren kısa bir yazıyı, onu yenmek için bir öğüdü ekrandan okuyabilir ve rakibinizin resmini ekranda görebilirsiniz.

İlk rakibiniz **Tong Lo.** Kendisi vahşi tabiatı ve zıplayarak dövüşmesiyle bilinen bir dövüşçü.

Tong Lo ile bir tapınağın içinde karşılaşıyorsunuz. Her ikinizinde enerjileri ekranın üstünde belirtiliyor. Onun enerjisini azaltmanın en iyi yolu döner tekmeler. Onu yendikten sonra **Dojo'ya** dönerek **Full Contact** hakkındaki öğreniminize devam ediyorsunuz. Bu arada hocanız onu gururlandırdığınız için sizi kutluyor ve üç hafta sürecek olan eğitimin hangi özelliğiniz üzerinde yoğunlaşmasını istediğinizi soruyor.

Buradaki seçenekler daha önceden bildiğimiz enerji, güç, yumruklar, tekmeler ve hız. Bunlardan birini seçerek o yönünüzü kuvvetlendiriyorsunuz. Bundan sonra ise karşınıza Bonus bölümü çıkıyor.

Bu bölümde dönmekte olan çubukların üstünden zıplayarak yada çubuklar kafanızın üstünden geçerken eğilerek, puanınızı arttırıyorsunuz. Zamanla çubuklar daha hızla dönmeye başlıyor ve bir süre sonra ister istemez yanıyor ve oyuna ikinci rakibiniz olan **Carrigun** ile devam ediyorsunuz.

Carrigun'ın özelliği elindeki sopası ve bu sopayı çok iyi kullanması. **Carrigun'la** da denizin ve güneşin manzaraya hakim oldukları bir yerde karşılaşıyorsunuz. Carrigun ı yendikten sonra yine hocanız sizi kutluyor ve tekrar eğitime tabi tutuyor. Bu her galibiyetten sonra aynı şekilde tekrar ediyor. Sonra ise sıra ikinci Bonus bölümde. Burada adamınızın hızla vurarak önündekileri kırması lazım. Bunun için joystick'i sağ ve sola mümkün olduğunca hızlı sallamalı ve kendinizi hazır hissettiğinizde ateşe basarak vuruşunuzu yapmalısınız.

Bundan sonra Tokyo'da bir limanda dövüşünüze devam ediyorsunuz. **Carter, Italian Castille** ve Lewis ten kurulu çetenin bölgesine girdiğiniz için çete elemenlarının sıra ile saldırısına uğruyorsunuz. Ama önce **Carter** m köpeği **Thomas** sizi engellemeye çalışıyor ve eğer doğru vuruşu yapmayı beceremesseniz size epey zaman ve enerji kaybettiriyor. **Thomas** için en iyi vuruş **Thomas** üstünüze sıçradığı zaman yumruklarınızla yapacağınız vuruşlardır. **Thomas'ı** saf dışı bıraktıktan sonra sahibi **Carter** onun öcünü almak için karşınıza geliyor. Onla yapacağınız karşılaşmayı da kazanırsanız sizi bir Bonus bölüm bekliyor. İlkinin aynısı olan bu Bonus bölümden sonra karşınıza **Italian Castille** çıkıyor. **Castille** kılıcını iyi kullanıp pis dövüşen bir kişi. Onu yenerseniz karşınızda üçlünün son adamı olan **Lewis** i buluyorsunuz. **Lewis** şimdiye kadar karşılaştığınız adamların aksine size bir şeyle vurmuyor ama ucu zehirli bıçaklar atıyor. Eğer **Lewis** ı de yenerseniz karşınıza hem yıldız atan, hem de size vurabilen son rakibiniz olan **Ninja** çıkı-

yor. **Ninja** çok hareketli olduğundan ona vurmakta zorluk çekebilirsiniz. Ama köşelere gidip eğilerek onu bekler ve geldiğinde vuruşunuzu yaparsanız onun enerjisini düşürerek, onu yenme şansını elde edersiniz. Böylece yenilmez bir dövüşçü olabilirsiniz. Eğer karate oyunlarından hoşlanıyorsanız mutlaka deneyin.

1 MB - 2 DİSKET

GRAFİK	% 70
SES	% 65
OYNANABİLİRLİK	% 75
GENEL	% 70

LIN WU'S CHALLENGE

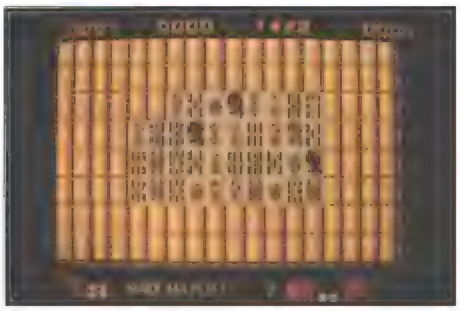
Cem GENCER

Amiga, Türkiye'ye geldikten kısa bir süre sonra oyunlarda akın. akın gelmeye başladı. Zamanla Avrupa'da daha kaliteli oyunlar yapılmaya başlanıyor ve bunlar Türkiye'ye genelde orada çıkış tarihinden önce geliyorlardı.

Bu ilk gelen oyunlar arasında çoğu eski Amiga kullanıcısının tanıdığı bir oyun vardı: **SHANGHAI.** Uzak doğuda doğan bu oyunda amaç bir taş yığınında kısa sürede iki benzer taş bulmak ve bunlara klik ederek yığının azalmasını sağlamaktır. Zeka ve dikkat gerektiren bu oyun stili çok tutuldu ve Amiga'nın gelişim süreci içinde değişik firmalar bu oyuna benzer oyunlar çıkarttılar. Bu tür oyunlardan biri de şimdi incelemeye alacağımız olan **Lin Wu's Challenge'dir**

Oyunu, daha ismini duyurmamış olan Alman, **LaserSoft** firması yapmış. Başlangıç müziği de hayli güzel ye tabii ki yine bir cracker ürünü(!). Karşımıza gri, bej ve kahverengi'nin tonları ile yapılmış güzel bir dünya haritası çıkıyor. Oyun, bir turnuva şeklinde yapıldığından bu dünyanın çeşitli yerlerindeki şampiyonlarla karşılaşmamız gerekli. Fakat ilk rakibimiz Almanya'dan gelmekte. Her rakiple iki defa karşılaşmamız gerekli. Ancak her iki maçta da kazanabilirseniz bir sonraki rakibinizle tanışabilirsiniz.

Oyunda ister joystick, ister tuşları kullanabilirsiniz. Joystick kumandalarını herkes bilir. Tuş kumandaları da dört yana çevrili kursor tuşları, <*SPACE*> ve <*RETURN*> tuşlarıyla gerçekleşmektedir. <*RETURN*> ile eş taşlardan ilkini işaretledikten sonra *(işaretlenen taş mavi rengini alır)* ikincisinin üzerine gelip tekrar <*RETURN*> tuşuna basmamız gerekli. Bu durumda her iki taş da işaretlenmiş olacaktır. Üçüncü bir <*RETURN*> ile de işaretlenen bu taşları alabilirsiniz. Eğer bir yanlışlık yaparsanız alttaki satırda uyarılacaksınız. <*SPACE*> ile işaretlediğiniz taşı bırakabilirsiniz.



Oyun göründüğü kadar kolay değil; her taşa 4 saniyelik bir süre ayrılmış. Bu süre zamanla azalacaktır Eğer süre bitince taşın eşini bulursanız hic puan alamazsınız. Ayrica oyunun her saniye azalan bir de esas süresi var ki, bu 0 değerine ulaşınca oyunu otomatik olarak kaybediyorsunuz ve tekrar başlamak zorundasınız. Süre tamamlanmadan ekrandaki taşları toplamayı başarabilirseniz, kalan sürenin miktarı kadar sayı, puanınıza eklenecektir.

Oyun sırasında sevgilinizden telefon gelirse ya da kısa bir işiniz çıkarsa, oyunu dondurabilirsiniz. Bunun için <P> tuşunu kullanın. Tekrar oyuna dönmek için de aynı tuşa ikinci bir kez basmanız gerekli. Fakat hile yapmanızı engellemek için, oyunu pause konumuna getirdiğinizde bütün taşlar ters çevrilecek ve bunları görmeniz engellenecektir.

Eh, oyunun grafikleri de, müzikleri de hayli güzel. Taşlar sanki bambu sopalarından yapılmış izlenimi veriyor. Zaten oyunun atası, yukarıda da belirttiğim gibi Uzak-Doğuda çok oynanmakta. Zeka, dikkat ve beceri oyunlarından hoşlananların kaçırmaması gereken bir oyun.

LASERSOFT
512 Kbyte-TEK DİSKET

Grafik	%70
Ses	%55
Oynanabilirlik	% 70
Genel	%65

ADVANCED DESTROYER SIMULATOR

POLAT YARIŞÇI

Şimdiye kadar birçoğunuz çeşitli simulasyon oyunları oynamışsınızdır Her seferinde de değişik şeyler yönetmişsinizdir. Bunlar; uçak, helikopter, tank, araba, motosiklet ve hatta bazen insan olmuştur. Ancak daha önce bir Destroyer yönettiniz mi? Eğer cevabınız hayır ise hiç beklemeden **Advanced Destroyer Simulator** ü bir yerlerden bulun. Çünkü, bu şimdiye kadar yapılan en güzel Destroyer simulasyonu.

Oyuna geçmeden önce Destroyerler hakkında kısa bir bilgi verelim.

Destroyerler, çok geniş kapsamlı ve vurucu gücü yüksek olan savaş gemileridir Geminin hemen, hemen her tarafı silahlarla donatılmıştır Bu tür gemilerde en çok top ve torpil kullanılır. Bunların en büyük avantajı çok ateşli silahlara sahip olması ve düşmana büyük zararlar vermesidir. En büyük dezavantajı ise manevra kabiliyetlerinin çok zayıf olmasıdır. Evet bu kadarlık bir kısa bilgiden sonra oyuna geçebiliriz.

Oyunu, adını ilk kez **Kick Boxing** ile duyduğum Fransız bir firma olan **"Fütura"** yapmış. Oyunda bir Destroyer'de olabilecek herşey mevcut ve gerçekçilik faktörü oldukça yüksek. Şimdi bu güzel simmulasyonu herşeyi ile tanımaya başlayalım. Oyun ilk yüklendiğinde karşımıza bir menü çıkıyor. Bu menüde şu seçenekler var:

1 * DD 231 Technical Directions
2 * Parameters Of The Realizm
3 * Mediterranean Sea Campaigns
4 * English Channel Campaigns
5 * Northsea Campaigns
6 * Demo Mode

Şimdi bu seçeneklere kısaca bir göz atalım.

1 * DD 231 Technical Directions: Burada kullandığımız Destroyerin tüm teknik özellikleri geminin resmi üzerinde anlatılmakta. Bu seçenek sayesinde geminin uzunluğu, genişliği, silah gücü ve çeşitleri, ayrıca geminin sürati gibi teknik detayları öğrenebilirsiniz. Boşluk tuşuyla ana menüye dönersiniz.

2 * Parameters Of The Realism: Bu seçenekte bir trainer modunu andırıyor. Buraya girince karşınıza şu seçenekler çıkacak:

a- Spotting The Enemy On The Map: Burada düşmanın harita üzerinde görünüp, görünmemesini seçebilirsiniz. Yes'i seçerseniz düşman haritada görünecektir.

b- Realistic Torpedos Loading Time: Burada da torpili ateşledikten sonra diğer torpilin hemen ateşlenip, ateşlenmiyeceği soruluyor. Eğer bunun gerçekçi olmasını istiyorsanız, Yes'i seçmeniz gerekir. Böyle yapınca torpili ateşledikten sonra, torpil yatağına yeni torpil gelene kadar bekliyorsunuz. Tabii eğer **No** derseniz gerçekçi olamayan durumu seçer ve bir **M-60** kullanırcasına seri halde torpil ateşleyebilirsiniz.

c- Realistic Cannon Loading Time: Burada da top atışı için aynı şeyler geçerli.

Yes derseniz bir süre beklersiniz. No derseniz seri halde ateş edersiniz.

d- Limited Fuel: Burada yakıtınızın sınırlı olup olmayacağını ayarlarsınız. Eğer **Yes** derseniz yakıtınız sınırlı olacaktır. No derseniz sınırsız yakıta sahip olursunuz.

e- Limited Munitions: Burada da aynı şeyler cephaneniz için geçerli. **Yes,** sonsuz cephane demektir.

f- **Back to Menü:** Buradan bir üst menüye dönersiniz.

3 * Mediterranem Sea Campaigns: Burada Akdeniz'de başarmanız gereken çeşitli *(ve birbirinden zor)* görevler var. İşiniz biraz zor gibi.

4 * English Channel Campaigns: Burada da merkez Londra olmak üzere Manş denizi ve Britanya adası çevresindeki görevleri başarmaya çalışıyorsunuz.

5 * Northsea Campaigns: Güney denizindeki görevleri başarmaya çalışıyorsunuz. Burada bir hayli zorlanacağınızı tahmin ediyorum.

6 * Demo Mode: Buradan oyunun demosunu izleyebilirsiniz. Eğer oyunu ilk kez oynuyorsanız, demo modunu seçerek oyunu biraz tanımaya çalışın.

Evet oyundaki seçenekler bu kadar. Şimdi oyunda kullanılan tuşlara bir göz atalım.

"F1" tuşu normal kontrol panelidir. Herhangi bir tehlike olmadıkça Destroyer'i buradan yönetebilirsiniz.

"F2" tuşunu seçerek dürbünle çevreye bakabiliriz. Böylece uzakta kalan bazı şeyleri daha rahat görebiliriz.

"F3" tuşu ile top atışı bölümüne geliyoruz. Burada boşluk tuşuna basarak ateş edebilirsiniz. Nümerik klavyeden 8'e basarak topunuzun uçlarını havaya kaldırabilirsiniz. Böylece uzun mesafedeki hedefleri de vurabilirsiniz. 2'ye basarak da topunuzun namlusunu aşağı indirerek, kısa mesafedeki şeyleri vurabilirsiniz. Ayrıca 4'e basarak topunuzun 270 derece sola dönmesini sağlayabilirsiniz. 6'ya basarakta aynı şekilde sağa dönüşü sağlarsınız. Klavyeden 1, 2 ve 3'e basarak; 1., 2. ve 3. topları kontrolünüz altına alırsınız. Burada ekranın sol tarafında bulunan **Post,** o anda kontrolünüz altında bulunan toptur. Onun üstünde ise derecenizi ifade eden bir gösterge mevcuttur. Sağ taraftaki **"Tube"** yazısının altındaki yeşil ışıklar yandığı zaman topunuz dolu ve ateşe hazır demektir. **"Tube"** yazısının üstündeki gösterge ise sıcaklığı belirtir.

"F4" tuşu ile torpil atış bölümüne geçersiniz. Burada da boşluk tuşunu kullanarak torpilleri ateşliyebilirsiniz. Torpiller ateşlendikten sonra yeni torpillerin gelmesi için at-

tığınız torpillerin yerini bulmasını beklemelisiniz. Burada da torpilinizi 270 derece sağa veya sola çevirebilirsiniz.

1' tuşuna basarsanız, geminin sol tarafındaki torpilin kontrolünü alırsınız.

'2' tuşuna basarsanız, geminin sağ tarafındaki torpilin kontrolünü alırsınız.

"F5" tuşu ile tüm cephanenizi, geminizin durumunu, hasarları, günü ve tarihi öğrenebilirsiniz.

"F6 ya da M" tuşu ile haritaya geçersiniz. Buradan geminizin nereye gittiğini ve nereye gideceğini daha iyi anlarsınız.

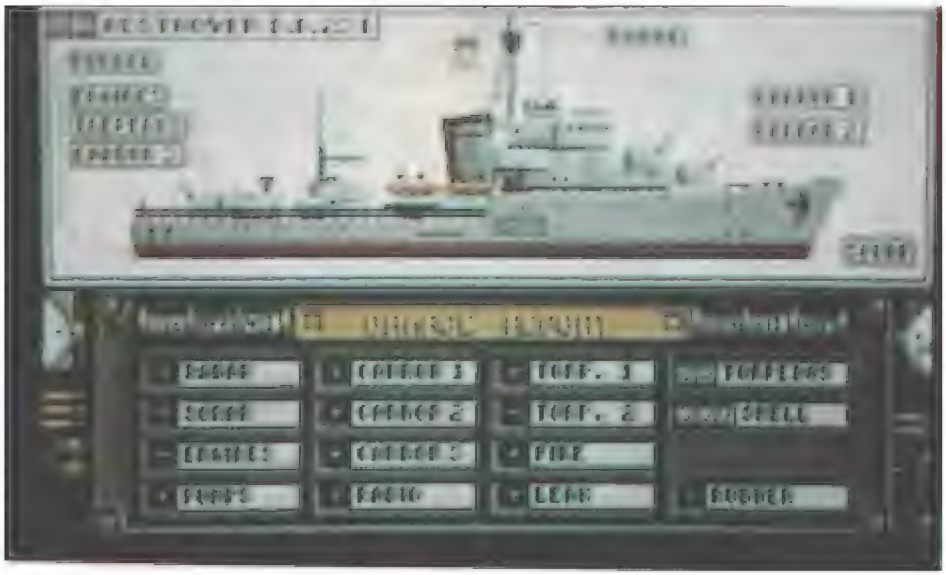
"F7" tuşu ise geminizin bulunduğu yere zoom yapar. Eğer haritadayken "F8" tuşuna basarsanız. Geminiz hedefine çok daha hızlı gider. Fakat siz haritada olduğunuz için hiç birşeyi kontrol edemezsiniz. Bunu açık denizde, hedefinize çok uzun bir mesafede olduğunuz zaman kullanmanızı tavsiye ederim. Böylece zamandan da kazanırsınız. Ancak kısa mesafelerde bunu kullanmayın.

"F10" tuşu oyunu pause eder. "S" tuşuna basarsanız geminin Sonar'ını açarsınız. Sonar denizin altında bir tehlike olup, olmadığını size bildirir. Eğer tehlike varsa kontrol panelindeki Sub-alert göstergesi yanıp sönecektir.

"R" tuşuna basarsanız, Radar'a geçersiniz. Böylece geminizin çevresindeki herşeyi görüp gerekli tedbirleri alabilirsiniz.

"ESC" tuşu ile oyundan çıkarsınız. Eğer oyuna tekrar girmek istiyorsanız **'Return'** tuşuna basmanız yeterli olacaktır.

Evet tuş kontrolleri bunlardan ibaret. Şimdide kontrol paneline bir göz atalım (F1): Soldaki yeşil yuvarlak Radar'ı gösteriyor.



Radarın altında Sonar ve Radar ışıkları var. S'ye basınca Sonar'ın, R'ye basınca da Radar'ın ışığı yanıyor. Radar'ın hemen yanında yakıt ve hız göstergeleri var. Bunların yanında ise yönünüzü gösteren işaret bulunmalı. Hız ve yakıt göstergelerinin altında ise "Sub-alert" ışığı var. Biraz önce de belirttiğim gibi tehlike anında bu ışık yanıp sönüyor. Tam ortada ise dümen bulunmakta. Dümeni joystick veya ok tuşlarıyla çevirebilirsiniz. Dümenin hemen yanında derinlik göstergesi var. Bu gösterge bulunduğunuz yere göre alçalıyor veya yükseliyor. Göstergedeki ibre en alta indiği zaman denizin en derin yerindesiniz demektir. Derinlik göstergesinin hemen yanında ise motor göstergesi, hasarı bildiren ışıklar *(Damages)* var. Buradaki motor göstergesi sizin hangi hızda gittiğinizi gösteriyor. Göstergenin üzerinde **Stop, 1/2, Full** ve Flank yazılarını göreceksiniz. **Stop;** motorları durdurmaya, 1/2; motorları yarım güçte çalıştırmaya, **Full;** motorları tam güçte çalıştırmaya yarar. Ayrıca göstergenin sol tarafında da aynı yazıları *{1/2, Full, Flank)* göreceksiniz. Bunlarda geminizin değişik hızlarda geriye doğru gitmesini sağlar.

Oyunda dikkat edilecek noktalar:

* Geminizle ilerlerken sık, sık haritaya bakın. Böylece en kısa yolu seçerek hedefi yok edersiniz.

* Oyuna başlarken görev seçiminden sonra oyun, size harita üzerinde nereleri ve hangi gemileri yok edeceğinizi söylüyor. Bunları çok iyi bilmelisiniz. Görevi eksik tamamlarsanız bir sonraki göreve geçemiyorsunuz.

* Oyunda çok hızlı ilerlemeyin, çünkü yakıtınız bitebilir.

* Radarınız düşmanı tespit ettiği zaman alarm çalıyor. Böyle bir durumda hemen top atışına geçin *(F3)* ve hızınızı azaltın *(1/2).*

* Torpilleri hemen kullanmayın. Ancak aynı anda iki düşman gemisi birden saldırırsa sağ ve sol torpilleri aynı anda kullanın.

* Radar ve Sonar'ı sık, sık kullanın. Çünkü tehlikenin nereden geleceği bazen hiç belli olmuyor.

* Ayrıca görev size verilirken, üsse hangi gün ve saatte döneceğiniz belirtiliyor. Belirtilen zamandan önce veya sonra üsse dönerseniz göreviniz kabul edilmiyor. Bu da oyuna ayrı bir heyecan katıyor.

Evet benden buraya kadar, gerisini size bırakıyorum. Yazıdan da anlaşıldığı gibi Advanced Destroyer Simulator geniş kapsamlı ve süper bir oyun. Fransız firması Futura'yı böyle bir oyun yaptığı için tebrik ederim. Eğer bu firma böyle kaliteli oyunlar çıkarmaya devam ederse, sayılı software house'lardan biri olacağından eminim. Grafikler ve ses efektleri çok güzel. Herşey çok gerçekçi bir biçimde yapılmış. Hatta geminin su üzerinde dalgalardan dolayı bir aşağı, bir yukarı inip, çıkması bile unutulmamış. Daha hiç simulasyon oynamamış veya oynadıkları simulasyonlardan sıkılmış olanlar hu oyunu kesinlikle kaçırmasınlar. Hem de tek disket daha ne duruyorsunuz, hemen bilgisayarcınıza giderek bu oyunu alın. Artık simulasyon zamanı, yoksa Sonar'dan gelen tehlikeli sinyalleri duymuyormusunuz...

TEK DİSKET

FÜTURA
512 Kbyte

GRAFİK	% 95
SES	% 75
OYNANABİLİRLİK	% 95
GENEL	% 90

CURSE OF THE AZURE BONDS

TARKAN BARLAS

Geçen ay **Curse of the Azure** Bonds'un girişini yazmıştık. Bu ay kaldığımız yerden devam ediyoruz.

Kahramanlarımız oyuna getirildikleri handa başlıyorlar. Güzel bir kız sizin baygın bir halde hana getirildiğinizi ve bütün eşyalarınızın alındığını anlatıyor. Bu tabii firma tarafından düşünülmüş oldukça zeki bir düşünce. Oyunda **Pool of Radiance'dan** karakterler alıp, **Curse'da** kullanabiliyorsunuz. Fakat bu karakterleri transfer ederken yanlarında taşıdıkları eşyaları kullanamıyorsunuz. Bu sebeple programcılar oyunun senaryosunu, sizin de göreceğiniz gibi, bu şekilde yapmışlar. Sizin yanınızda belli bir para var. İlk yapacağınız, silah dükkanına gidip gerekli olan silahları almak olacaktır. Burada önemli olan adamlarınızın sınıflarına göre kullanacağı silah ve zırhları belirlemeniz. Bir büyücü hiçbir zaman çelikten bir zırh kullanmaz. Bunun sebebi yaptığı büyülerin temelinde ateş ve demirin olmasıdır. Bir rahip ise hiçbir zaman kesici silah kullanamaz, çünkü kendisi insanların iyiliği için çalışır. Yaptığı büyüler insanların iyileştiren büyülerdir. Savaşçılar her türlü silah ve zırhları kullanırlar. Bunların hepsini gözönüne alarak silah ve zırh seçimini yapın. Şehirde biraz dolaştıktan sonra Şehri, kralın ziyaret edeceğini öğreniyorsunuz. Senaryo icabı siz istemeden bir anda kendinizi büyük bir karışıklığın içinde buluyorsunuz. İstediğiniz kadar savaşın, tek çareniz teslim olmak. Teslim olduktan sonra zindana atılıyorsunuz. Zindanda **'Fireknife'** adında bir yeraltı örgütünün üyesi ile karşılaşacaksınız. Bu adamın yardımıyla zindandan kaçıyor ve yeraltı dehlizlerine ya da daha doğru bir deyişle şehrin kanalizasyon sisteminin içine giriyorsunuz. **Fireknife'lar** şehirde geceleri hüküm süren bir çetenin üyeleri. Ayrıca aynı örgüt kaçırılan prensesi de rehin tutuyorlar. Siz hem bu dehlizden kurtulmak, hem de prensesi kurtarmak zorundasınız. Biraz uğraştıktan sonra bunu kolayca başaracaksınız. Bu görevi bitirdikten sonra kolunuzdaki sembollerden biri silinecektir. Fakat daha silmeniz gereken 4 adet sembol var, yani siz daha işin basındasınız. Dehlizden çıktıktan sonra karşınıza oyunun haritası çıkıyor. Siz şehirler arasında bu harita yardımıyla seyahat edeceksiniz. Seyahat ederken karşınıza birçok canlı çıkacak. Bunlarla savaşarak hem para, hem de **experiance** puanı kazanacaksınız. Bu arada size ufak bir tiyo vereyim, Güneyde şehirler arası bir yolda karşınıza etrafı incele diye bir seçenek çıkacak. Bu seçenekle etrafı incelediğinizde karşınıza durmadan size bolca puan kazandıracak canlılar çıkacaktır. Bu sayede level atlayabilirsiniz. Oyunda ilk başta sadece şehirlere girip çıkabilirsiniz. Fakat en alttaki şehire girdikten sonra oyunun akışı değişiyor ve gerçek anlamda oyuna başlayabiliyorsunuz. Bu şehir kötü güçlerin kontrolünde, şehir halkı sizinle konuşmaya bile cesaret edemiyor. Siz şehirde, insanlara işkence yapan kötü ruhları bulup yoketmek zorundasınız. Bu işlemi yaptıktan sonra öldürdüğünüz canlıdan bir harita bulacaksınız. Bu harita sayesinde oyundaki bütün şehirlerin yanındaki gizli yerleri öğrenebilir ve inceleyebilirsiniz. İşte oyunda bundan sonra başlıyor. Benim size anlatacaklarım bu kadar. Oyunun tamamını size anlatıp, sizi oyun zevkinden mahrum etmek istemem. Takıldığınız yerlerde dergimizi arayarak sorununuza çare bulabilirsiniz. Tekrar görüşünceye kadar hoşçakalın.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS
1 MegaByte - 3 Disket

GRAFİK	% 60
SES/EFEKT	% 30
IQ	% 90
GENEL	% 95

MIG 29

Amiga ilk çıktığından beri birçok uçuş simulasyonu yapıldı. Her biri çok gerçeki ve kaliteli olan bu tür oyunlara bir yenisi daha eklendi, **MIG 29 Fulcrum.** Bildiğiniz gibi **MIG** 29'lar çok üstün özelliklere sahip Sovyet savaş uçakları. Bu uçakların en büyük, özelliği ise çok hızlı ve seri olmaları. İşte oyunda da bir **MIG** 29 kullanarak size verilen görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Genelde **MIG** 29 diğer simulasyonlardan farklı değil ve herhangi bir yenilik yok. Fakat uçağı klavye veya joystick'le değil mouse'la yönetiyorsunuz. Dış açıdan çeşitli görüntüler bunda da mevcut, kontrol panelinde ve kokpitte de herhangi bir değişiklik ve yenilik yok. Başarmanız gereken bir kaç önemli (ve *biraz da zor)* görev dışında oyun oldukça kolay. Kısacası eğer değişiklik olsun diye bir **MIG** kullanmak isterseniz deneyebilirsiniz.

JUDGE DREED

Judge Dreed, Amerika ve **Avrupa'da** çok okunan bir çizgi roman kahramanıdır. Bizde pek fazla tanınmamasına rağmen diğer ülkelerde iyi bir okuyucu kitlesine sahip. Bunu düşünen ileri görüşlü bir firma da bunu bir oyun haline getirdikten sonra iyi bir reklam kampanyasıyla piyasaya sürüyor. **Judge Dreed** bir tür polis, fakat biraz farklı. Çünkü yakaladığı suçluyu ister hapse atıyor, ister serbest bırakıyor, isterse de hemen öldürüyor. **Judge Dreed** bir arcade oyunu. **Dreed** yine gizli bir üsse girip suçlularla savaşarak ilerliyor. Oyun toplam 6 level'dan oluşmuş. Her level'da almamız gereken eşyalar var. Düşmanlarımızsa her level'da değişiyor. **Dreed'in** uzun yol katetmesi için boşluk tuşuyla motor-bike'ını çağırabilirsiniz. **Dreed** motoruyla istediği yere çok kısa bir süre içinde ulaşır. Her level bir labirent şeklinde düzenlenmiş ve çıkış bulmak bir hayli zor. Oyun reklamlarındaki kadar iyi çıkmadı ama action'dan ve savaşmaktan hoşlananlar alabilirler. Bol action'lı günler.

HARD DRIVING 2

Hard Driving ilk çıktığında büyük tantanalara sebep olmuştu. Bir kısım eleştirmenler Hard Driving'i hiç beğenmezken, bir kısmı da çok beğenmisti. Daha sonra ülkemize gelen oyun kontrollerinin garipliği ve oynanabilirliği yüzünden birçok kişiyi hayal kırıklığına uğrattı. Aslında oyun fikir olarak çok güzeldi. Fakat oynanabilirlik o kadar kotuydu ki bazen araba kullanıldığı unutuluyordu. Bunun üzerine **Hard Driving** 2'yi beklemeye başladık ve geçtiğimiz günlerde **Hard Driving 2** ülkemize geldi. Oyunda gözle görülür bir değişiklik yok. Ancak **Track Editor** sayesinde yolları kendiniz yapabiliyorsunuz. Kontroller ilkine göre daha iyi, grafikler ise birincisinden daha göz alıcı ve güzel. Üstelik bu **Hard Driving** daha hızlı. En başta vitesleri **Auto** veya **Manual** olarak ayarlayabiliyorsunuz. Oyun genel olarak ilkinden daha güzel. Ancak vektör grafikli 3 boyutlu ve daha hızlı bir araba yarışı istiyorsanız **Indy 500'ü** alın.

M.U.D.S.

Rainbow Arts'ın büyük reklamlarla piyasaya çıkardığı oyun bir hayli ilginç ve acayip.

Amerikan futbolu ülkemizde pek tanınmamasına rağmen, ismi çokça duyulmuş bir spor dalıdır. Oyunda belirli kurallar içerisinde oyuncular birbirilerinin kalelerine gol atmaya ve maçı kazanmaya çalışırlar. **M.U.D.S.** ta bir çeşit Amerikan futbolu, ama çok farklı ve garip bir Amerikan futbolu. Bir kere oyuncular insan değil hayvan ve oyunda kural yok, üstelik kaleler de düz akan bir ırmağın karşısında ve normal olarak topla oynanan bu oyunda top da yok. Yanlardan fırlatılan garip bir yaratık top yerine geçiyor ve sahaya düşer düşmez de kaçmaya çalışıyor, işte siz hem bu topu (!...) yakalayacak, hem rakiplerinizi geçecek, hem de küçük bir ırmağı aşacaksınız. Daha sonra da geri dönüp oyuna katılacaksınız. Üstelik elinizdeki yaratığı *{pardon, topu !)* ırmağa düşürürseniz işiniz en az iki kat daha zorlaşacak.

Nasıl? Bütün bunlardan sonra **M.U.D.S.** *{Mean, Ugly, Dirty, Sports)* size de garip ve ilginç geldi mi? Eğer cevabınız evet ise **M.U.D.S.'u** almakta gecikmeyin.

LITTLE PUF

Herkese merhaba. Severek oynayabileceğiniz bir oyunla tekrar karşınızdayız. Amiga'nızın karşısına geçipte şöyle güzel, zevkli ve biraz da komik bir oyun oynamak istiyorsanız işte size bir şans. **LITTLE PUFF...**

Grafik açısından orta şekerli olmasına rağmen, gerek müziği, gerekse ses efektleri yönünden güzel bir oyun. Oyunda siz bir canavarı yönlendiriyorsunuz. Aslında canavar kelimesi pek korkunç oluyor. Sevimli bir dinazor desek herhalde daha iyi olur.

Herneyse.. Sizin oyundaki göreviniz dinazorla birlikte dolaşmak ve yeri geldiğinde karnınızı doyurmak ve rakiplerinizle mücadele etmek. Ancak bütün bunları yaparken son derece dikkatli olmanız lazım. Keza sizi bekleyen tehlikeler öyle yerlere gizlenmiş ki bir anlık dalgınlığınız sizi oyunun en başına döndürebilir.

Oyun başladığında siz ilk olarak sağa doğru gidin. İkinci karede yerde duran şişeyi almanın lazım. Aksi halde oyuna tam olarak başlayamazsınız. Çünkü, ilk etapta önünüze çıkan engelleri aşmanız mümkün değil. Yerde bulunan her türlü cismi joystiğinizi aşağı doğru çekerek almanız mümkün. Şişeyi aldıktan sonra sola doğru ilerlemeye başlayın. Önünüze ilk çıkacak olan bir kütük. Onu yok etmek için yanına iyice yaklaşın ve ateş edin. Daha sonra devam ettiğinizde önünüze iki çukur çıkacak. Ya bu çukurlara atlayın ya da zıplayarak devam edin. Çukura girmeniz işinize gelecektir. Çünkü size ilerde gerekecek olan silahlar orada. Ayrıca can simidini alırken çok dikkatli olun. Sizi orada bir sürpriz bekliyor. Oyunun genelinde bir çok sürpriz var. Bunların neler olduğunu oynarken göreceksiniz. Şayet değişik bir oyun istiyorsanız bu tam size göre demektir. Son olarak size bir ipucu..Yemek yediğinizde bazen ateş edemez hale geliyorsunuz. Hepinize bol şanslar..

C R E E P Y

Merhaba sevgili arkadaşlar.. Amiga'nızın başında zevkli dakikalar yaşamak istiyorsanız, işte size bomba.gibi bir oyun... **CREEPY**

Önceki yıllarda **ACEDEMY** isimli ve dönemine göre çok iyi olan bir oyur vardı. Monitörümüzün karşısında o oyun için saatlerimizi geçirirdik **CREEPY** de aynı mantıkla yapılmış bir oyun. Ancak gerek grafikleri, ge rekse oynanabilinirliğinden dolayı çok daha güzel bir oyun.

Oyun aslıda bir zeka oyunu. Labı rentlerin arasında sürekli olarak bu tırtıl ile dolaşıyorsunuz. Sizin amacınız labirentlerin yollarına mükemmel bir şekilde serpiştirilmiş daireleri toplamak. Oyun aslında çok kolaymış gibi gözüküyor. Ancak oyuna tam olarak adapte olduğunuzda o kadar kolay olmadığını göreceksiniz.

Çünkü, daireleri yediğinizde tırtılınızın boyu devamlı olarak uzuyor ve sizi labirentin yolları boyunca takip ediyor. Şayet yanlışlıkla ters bir yoldan girerseniz kendi kuyruğunuzun üzerinden geçersiniz ki, bu da sizin için pek iyi olmaz.

Her levelde labirentin şekli değişiyor. Ekranın üst köşelerinde boşluklar mevcut. İlerki bölümlerde bu boşluklar çoğalıyor. Duralardan girdiğinizde başka Uii kuşeden çıkabiliyorsunuz Eğer alamadığınız yuvarlak cisimlerden kalmışsa mantıklı yerlerden girip tam önüne çıkabilirsiniz. Yalnız bunu yaparken daha önceden denediğiniz boşluklardan girmenizde yarar var. Aksi taktirde tam kuyruk kısmının üzerine çıkabilirsiniz. Yolların üzerinde sizi bekleyen süprizler de var. Bunları tadı kaçmasın diye yazmıyorum. Size sadece üçgenin görevini söyleyeyim. Almak istediğiniz cisim üçgenin altında veya üstünde olabilir. Sizin dikkat etmeniz gereken olay üçgenin devamlı taban kısmından geçmek. Aksi halde oraya yakalanıyorsunuz ve haliyle başa dönmek zorunda kalıyorsunuz.

Sizlere oyun hakkında söyleyebileceklerim bu kadar. Bana sadece sizlere sabırlar dilemek kalıyor. Hepinize bol şans....

B O T I C S

Nedense robotların bulunduğu oyunlar da, diğer birçok oyunlar gibi sevilir. Ben hala o soğuk teneke sesli hurda yığınlarına alışabilmiş değilim. Neyse, bunun fazla bir önemi yok. Oyunumuzun konusu oldukça ilginç Yıl 2085, Stalit uydu şirketleri tam 952 tane TV kanalı oluşturmuş. Amaçları ise insanın spora karşı olan arzusunu, robotları karşılıklı yarıştırarak tatmin etmek. Zaten artık her işi robotlar yaptığından bu insanlara daha rahat geliyor. İşte böylece **BOTICS** denilen yeni bir spor dalı oluşmuş.

Aslında oyun gayet basit, siz bir robotu, bilgisayar da diğerini yönetmekte. Ortada bir top var, zaten genelde kale ve iki oyuncunun.karşılıklı olduğu oyunlarda bir de kovalayacakları nesne olur. İçi hava dolu yuvarlak bir cisim zannettiğimiz top ise aslında bir robot. Oyunun başında yürüyerek sahanın ortasına geliyor ve burada top şeklini alıyor. Oyunu biraz zorlaştıran faktör, sahanın derinlik efekti verilerek çizilmiş olması. Sahanın bazı kısımları görülemediğinden reflekslerinize güvenmek zorundasınız. Topun hızını arttırmak için, topa deydiğinizde ateş tuşuna basmanız gerekmekte. Belli bir süre içinde karşı tarafa daha çok gol atan, oyunu kazanıyor ve bir üst kademede, pardon maçta oynamaya hak kazanıyor.

Oyun bana eski bilgisayar oyunlarını hatırlattı. Çoğunuzun bu oyunları bildiğine eminim. Atari gibi firmalar, bilgisayardan önce Tele-Games adı verilen bazı basit oyun makinalarını çıkarttı. Bunlarda tenis, atıcılık, futbol gibi oyunlar bulunmaktaydı. Ekranda kontrol edilen iki.çubukla bir arkadaşınızla evde tenis oynamanız mümkündü. İşte Botics oyunu da bu tarz bir tenis oyununa çok benzemekte.

Bence bu oyunun temelindeki olay, çok basit sorulara, çok basit fikirlerin gerektirdiği en az bu sorular ve fikirler kadar basit çözümleri bulabilmek. İyi maçlar...

CHIP CHALLENGE

işte kafayı yemek için güzel bir oyun !!... Commodore 64'de ve yakın zamanlarda Amiga'da da çıkan **Boulderdash** oyununa benzeyen bii oyun. Amacınız labirentin içinde bulunan microchipleri toplamak. Ama oyun görüldüğü kadar kolay değil. Bir zamanlar C-64'de çok iyi oyunlar yapan **EPYX** firması artık Amiga'da oyun yapmaya başladılar. Artık diyorum çünkü hatırlayacağınız gibi **SUMMER GAMES, WINTER GAMES ve WORLD GAMES** gibi kaliteli oyunlar yazarlardı. Ama artık kalitesi oldukça düşük oyunlar yazan **EPYX** bu kez de ilginç bir oyunla karşımıza çıktı. Kalite düşüklüğü grafiklerden kaynaklanıyor. Her neyse lafı fazla uzatmadan oyuna girelim.

Yukarıda da belirttiğimiz gibi amacınız labirentin içinde bulunan microchipleri toplamak. Oyuna başladığınızda labirentin içinde bulunan bir soru işareti göreceksiniz. Bu soru işareti her aşamada karşınıza çıkacak. Bunun size faydası bulunduğunuz kademe ile ilgili bilgiler vermesidir. İlk oynadığınızda oyun size başta da söylediğim gibi bir hayli zor gelebilir. Ancak oyuna adapte olduğunuzda ve joystiğinizi size yakışır (!) bir şekilde kullandığınızda bu zorluğu yeneceğinize eminim.

Oyunda kademe atladıkça size kolay gibi gözüken toplama işlemi zorlaşacak ve oyun içerisinde bir çok zorlukla karşılaşacaksınız. Bazı yerleri geçmek için blokları hareket ettirip köprüler kuracaksınız. Manyetik alanları geçmek için mıknatısı alacak ve ateşten korunmak için de koruyucu kalkan almanız gerekecek. Her kademe geçtiğinizde size bir şifre verilecektir. Bu şifreyi kullanarak istediğiniz kademeden oyuna başlayabilirsiniz. Sözün kısası eğer canınız zaman geçirmek istiyorsanız bu oyunla bol bol zaman geçirebilirsiniz!!!!!

KRYMINI

Klavye başında zevkli ve heyecanlı dakikalar geçirmek istiyorsanız işte bu oyun tam sizin için yapılmış. Zamana karşı yarıştığınız bu oyunda amaç renkli toplara yatay ve düşey doğrultuda yer değiştirte-rek tüm ekranı bu toplardan temizlemek. Ancak bu işin zor tarafı, her topun yatay ve düşeyde belirli bir uzaklığa gitme özelliği olması. Sarı toplar 4 kare, yeşil toplar 3 kare, mavi toplar 2 ve mor toplar da 1 kare hareket edebilirler. Ayrıca her topu bir kez hareket ettirebiliyorsunuz. Top bir kez yer değiştirdikten sonra hemen kare sekinde bir taşa dönüşüyor ve bu sayede bazen oyunu kilitleyebiliyorsunuz. Mouse ile oynanan bu oyunda toplarınızı hareket ettirmek için. mouse'u önce hareket ettireceğiniz topun üzerinde klikleyin, daha sonra bu topun renk özelliğine göre kaç kare uzaklığa gittiğini gözönüne alarak hedefinizi belirleyip tekrar mouse'a klikleyin. Tabii bu işlemleri sol mouse tuşu ile yapmanız gerekiyor. Çünkü, sağ mouse tuşuna basarsanız oyun tekrar bulunduğunuz level'ın başından başlayacaktır. Ancak bu işlemi her zaman yapamazsınız. Ayrıca zamanınızı iyi kullanmaya bakın. Çünkü, ne kadar kısa sürede topları yok ederseniz o kadar çok zamanınız artacaktır. Kalan zamanınız bir üst level'in zamanına ekleneceğinden size oldukça önemli bir süre avantajı sağlar.

Oyunda belirli bir strateji olmaması en önemli özelliklerden biri sanırım. Böylece tek düze bir strateji ile tüm level'ları geçemiyorsunuz. Her bölüm geçtiğinizde karşınıza çok farklı şekillerde sıralanmış toplar çıkıyor. Bu da belirli bir kurala uymaksızın devamlı değişen bir düşünce gerektiriyor.

Krymini hakkında bahsedilecek ilginç özellikler bunlardan ibaret. Topların hareket kısıtlamaları sayesinde ortaya çıkan bu zevkli oyunda en önemli sorununuz zaman. Bu sorunu da hızlı düşünme yeteneğiniz ile sanırım aşabilirsiniz.

PRE. TALE

Bu bir tür beceri ve zeka oyunu. Değişik şekilde düzenlenmiş labirentlerde Dlnazor yumurtalarını bularak, onları korumak ve içinden çıkan yavıu diıiazorların kaçmasını engellemek için bir labirente ışınlanıyorsunuz. Kısıtlı bir süre içinde bütün bunları başarmaya çalışıyorsunuz. Ayrıca diğer yaratıklara da değmemeniz gerekli. Bu yaratıklara deydiğiniz zaman süreniz hızla azalıyor. Bu gibi durumlarda hemen enerji kalkanınızın içine girerek süreyi normale getirebiliyorsunuz. Bu sırada kaçan yavru Dinazorları da unutmayın. Yanınızda birden fazla *(en fazla üç tane)* yumurta taşıyıp onları tehlikenin en uzak olduğu yere *(enerji kalkanınızın içine)* taşımalısınız.Oyunu iki kişilik modda oynamak çok zevkli. Arkadaşınızla bir tür kurtarma yarışına giriyorsunuz. Eğer görevi başaramazsanız güzel bir **Game** Over sahnemi sizi bekliye Bu arada .kor tablosuna bir göz atın.

Zeka ve beceri oyunlarını sevenler bu oyuna bir gözatsalar iyi olur.

VİRÜS

ZARARLI BİR SAYFADIR! DİKKATİNİZİ!

Bir ay çabucak geçti. Aylık başbelanız VİRÜS! yine karşınızda! Kimbilir bu ay başınıza ne biçim dertler açacak! Hehehe! Geçen ay 'NO GAME' (Oyun yok) sloganım babalar tarafından oldukça çok beğenildi. Ama aynı güzel tepkiyi küçük bilgisayar kullanıcılarından ulumadım. Babalarını kötü yola sevkettiğim için küçüklerden çeşitli miktarda bombalı paket aldım. Ayrıca beni yok etmek için kiralık katil tutan küçükler, gördüğünüz gibi başarılı olamadı. Bu ay yine karşınızdayım. Daha başlayalı bir ay olmuşken basında yarattığımız olaya tepkiler sürüyor! Dünyanın önde gelen gazeteleri ve kişileri VİRÜS için birbirinden değişik laflar söylediler. Bakın. Saddam Hüseyin, NEWYORK TIMES a verdiği demeçte ne diyor:

- Nasıl bu kadar başarılı olabiliyor. Bana da öğretebilir mi?

Tepkileri bir kenara bırakalım bu ayki yazımıza geçelim. İlk önce bazı haberler vermek istiyorum.

Φ Geçen ay evine giren kertenkeleyi yakalamaya çalışan KOMMODOR ABİ, düşüp bacağını kırdı!. Bu ay kırık bir bacakla karşınızda.

Φ Mısır kitabelerinde görevini başarıyla yerine getiren SİNAN EREL arkadaşımız yeni görevi için yola çıkmaya hazırlanıyor. Yeni işi Aztek tapınaklarındaki yazıtları çevirmek.

Φ Adventure köşesinin başarılı yazarı CAN ÖZTÜRK geçen aylarda evine kapanarak ELVIRA'yı bitirdi. Oyunun çözümünü dergimize yazan CAN, bize sürpriz bir haberle geldi: Gönlünü ELVIRA'ya kaptırmıştı. CAN, gelecek ay ELVIRA ile evleneceğini açıkladı. Balayı için TRANSİLVANYA'ya gidecek olan mutlu çifti tebrik ediyoruz. Allah bir tabutta kocatsın.

Φ Dergimizde SIMULASYON oyunlarının başarılı ustası GÜÇLÜ YURDUNOL'un aslında Amerika hava kuvvetlerinde pilot olarak görev aldığını biliyor muydunuz?

Φ Dergimiz yazarlarından KUBİLAY ve yandaşı TOLGA tarafından üzerinde çalışılan MIDİ'li DARBUKA projesi gerçekleştirildi. İlk olarak SULUKULE'den gelen 100 tane MİDİ'li DARBUKA siparişini gerçekleştirecek olan KUBİLAY ve TOLGA, daha sonra

Bu ay Kütahya da askerliğini yapmakta olan Erdoğan ARDA arkadaşımızdan bir karikatür veriyorum. Adının önüne bir sürü unvanlar sıralamış (!), ama ben bunları umursamıyorum tabii. Unutmayın ki, virüsler isimleri ile anılır.

Erdoğan arkadaşımız da hepimiz gibi bir Amiga çılgını. Kendisine teşekkür ediyor, günlerinin güzel geçmesini diliyorum.

Şimdi de askerlere söylenen en klasik söz:

GEL TESKERE.....

Hoşçakal, Erdoğan

AMIGA DÜNYASI 90

ürünlerini AFRIKA'da da pazarlamayı umuyorlar.

Φ Telif hakları ülkemize gelirken, Türkiye'nin-ünlü CRACKER grupları olayı çeşitli türlerde KRAKER yiyerek protesto ettiler. Olay gayet sakin geçti. Üç CRACKER, 429. paketten sonra komaya girerek CERRAHPAŞA hastanesine kaldırıldı.

Φ Dergimizin ünlü FRP (Fantasy Role Playing) oyuncusu TARKAN BARLAS geçen ay takıldığı bir FRP'in başından 17 gün hiç kalkmadı. Bu arada yemek yemeyi de unutan TARKAN şu an CRACKER'larla beraber CERRAHPAŞA'da. Açlıktan otuzbeş kiloya düşen TARKAN'ı normale getirmek için dünyanın meşhur şarkıcıları 'WE ARE THE WORLD H'yi besteledi. Plağın tüm geliri TARKAN'a bağışlanacak. Kısa haberlerden sonra yine konumuza dönelim.

Bazı mektuplardan anladığım kadarıyla herkes virüslenmek istiyor. Ayrıca aranızda benden daha iyi VİRÜS'ler olduğunuzu iddia edenler bile var. Bunu başarmanız işten bile değil. Oldukça kolay bir biçimde bunu gerçekleştirebilirsiniz. Bu aydan itibaren bir yarışma başlatıyorum. Bana en ilginç mektubu gönderen arkadaşlara sürprizlerimiz var. Eğer bu yarışmaya katılmak istiyorsanız, bana ya da KOMMODOR ABİ'nize yazabileceğiniz en ilginç mektubu (mektubun kağıda yazılması şart değil) yazıp gönderin. Bakalım VIRUS'ler virüslüklerini ispat edecek mi? Bu aylık da bu kadar. Gelecak ay bu ZARAR'lı sayfada buluşmak üzere hoşçakalın.

Bizi okumaya devam edin!
VİRÜS RULES!

KOMMODOR ABİ

DERTLERİNİZİ DİNLİYOR!

Yo! Ben KOMMODOR ABİ'niz. Sizi tekrar bu sayfada görmek beni mutlu etti. Geçen ayki küçük kazadan sonra biraz rahatsızım, ama olsun sizle olmak bana güç verdi. Bu ay da bir okuyucumuz bana aklına takılan, ama kimseye sormayı cesaret edemediği bazı soruları içeren bir mektup göndermiş. Hohoho! Tabii ki bu soruları çabucacık cevapladım. Ama hemen cevaplara geçmiyorum ilk önce yazılacak bir kaç satırım var, hemen onları yazayım. Önce KOMMODOR ABİ fikri için arkadaşım BEHİÇ'e teşekkür ederim. Bir mektupta bu mektuplara nasıl dayandığımı soruyorlar. 'Bu kadar doğru düzgün! sorulara cevaplar bulmak sinirlerini yıpratmıyor mu?' diye soranlar var. Ehh! tabii ki bazen sinirlerim bozuluyor. Kendimi gevşetmek için koleksiyonumla uğraşırım. Onları temizler ve düzene sokarım. Ne koleksiyonu mu? Hiç canım o kadar önemli değil. Mektupları getiren postacıların kafalarını biriktiririm. Şimdiye kadar 28 tane postacı kafası toplayabildim. Ama merak etmeyin kolleksiyonum gün geçtikçe gelişiyor. Don't worry! işte ayın mektubu.

Selam KOMMODOR ABİ!

Geçen ay AMİGA DÜNYASI'n daki yazınızı gördüm. Böyle bir köşeyi bizler için başlatmakla yapılmamış bir hareketi yapmış oldunuz. Teşekkür ederiz. Benim bazı sorularım var. Bunları cevaplarsanız sevinirim.

1> Ben MONİTÖR almayı düşünüyorum. Eğer paramı tamamlarsam gelecek ay bir tane alacağım. Ama MONİTÖR PROGRAMIM yok. MONİTÖR PROGRAMsiz MONİTÖR'ü çalıştırabilir miyim ?

2> İki tane oyun disketimde virüs var. Bunları nasıl öldürebilirim. HAŞERE İLACI kullansam olur mu?

3> DİSK SÜRÜCÜmü SÜRÜCÜ kursuna göndermeden kullanırsam disketlerim için zararlı olur mu?

Şimdiden teşekkür ederim. Gelecek ay cevaplarınızı dört gözle bekliyorum, iyi günler dilerim.

Rumuz: BİLGİSAYAR IIASTAV MERZİFON

Sevgili okuyucum!

KOMMODOR abine yazıpta cevabını almayan okuyucu olduğunu mu zannediyorsun? Böyle basit soruları kendine sorun yapman beni şaşırttı. Neyse biz sorularını cevaplayalım.

1> MONİTÖR'ünü MONİTÖR PROGRAM'ı olmadan tabii ki çalıştırabilirsin. Yalnız dikkat etmen gereken bazı olaylar var. İlk önce MONİTÖR'ü yüklemen lazım. Ama dikkat et, bu sırada monitör kapalı olsun. Daha sonra RUN yaz ve monitörü aç. Karşında bir el resmi görüceksin. Bu el resmini baka baka kağıda çiz ve bana postala. Eğer resmi beğenirsem sana gerekli enstantaneleri yollarım. Okey?

2> Virüslü disketlerini kaynar suya atarak temizleyebilirsin. Eğer bu işlemden sonra virüslü disketin temizlenmemişse disketi çamaşır makinasında bir buçuk saat yıkamalısın. Daha sonra yarım saat kuruması için fırına koy. Dikkat et MICRO WAVE kullanma tracklar yanabilir!!.

3> Oh! tanrım! Çok hassas bir konuya değinmişsin. Seni tebrik etmek istiyorum. Her bilgisayar kullanıcısı DİSK SÜRÜ-CÜ'sünü. SÜRÜCÜ kursuna göndermek zorunluğundadır. Eğer bu işlem yapılmazsa bilgisayar polisi tarafından 20 ceza puanı alırsınız. Bu arada DİSK SÜRÜ-CÜ'lerinizin yedek lastiği olup olmadığınız kontrol ettirin.

Bu aylıkta bu kadar, yeni mektuplarınızı bekliyorum. Gelecek aya kadar huzurlu yaşayın.

MEMORYGAME+++

Bu ~~program~~, örneklerini bolca görmüş olabileceğiniz eğlendirici bir hafıza oyunudur. Oyundaki temel amaç 24x12'lik bir matriste bulunan harf veya sayıların eşlerini bulup yok etmektir. Ancak Bu harf ve sayılar, kutuların içinde olduklarından görünmemektedirler. Siz MOUSE göstergeci ile herhangi bir kuaran üzerinde iken sol MOUSE butonuna bastığınızda, o kutunun içindeki harf veya sayı görünür duruma geçer. Daha sonra Bu sayı veya harfin eşinin bulunduğunu düşündüğünüz yerde de sol düğmeye bastığınızda eğer tahmininiz doğru ise yani her iki harf veya sayı da aynı ise her ikisi de yok olacaktır, takdirde her iki kutu da kapanarak başlangıçtaki hallerine döneceklerdir.

Oyunda toplam 10 düzey bulunmaktadır. Düzey geçebilmek için ise bazı düzeylerde bir şartı, bazılarında ise iki şartı yerine getirmek gerekir. Bunlardan tüm düzeylerde geçerli olanı, ekranın alt kısmında bulunan kutulardan REQ ile belirtilen miktarda sayı veya harfi yok etmenizdir. Bazı düzeylerde geçerli olan diğer şart ise herhangi bir renge ait bütün kutulardaki harf veya sayılan yok etmektir. Yani kırmızı, yeşil, mavi, beyaz ve san renklerdeki kutulardan en azından bir renge ait kutuların tümünü (örneğin mavilerin tümünü) yok etmelisiniz. Bu şartın geçerli olup olmadığını da ekranın alt kısmında bulunan COLOR yazısının altında yazan yazıdan anlayabilirsiniz. Burada eğer 'ON' yazıyorsa bu şart geçerlidir. 'OFF' yazıyorsa geçerli değildir. Oyunda her düzeyde bulunan harf veya rakam çeşiti miktarı da farklıdır. Örneğin ilk düzeyde hiç rakam yok ve 10 çeşit harf varken son düzeyde 20 çeşit harf ve tüm rakamlar bulunmaktadır. Oyunun zorluğunu belirleyen faktörlerden biri de budur (Diğerleri zaman ve renk sarti).

Oyun ekranının alt kısmında çeşitli göstergeler bulunmaktadır. Bunları soldan sağa açıklarsak:

TİME : Kalan zaman
OBJECTS : Kalan kutu miktarı
REQ : Yok edilmesi gereken kutu miktarı
COLOR : En azından bir renkteki tüm kutuların yok edilmesi gerekip gerekmediği (ON/OFF)
LEVEL : Düzey no
SCORE : Skor
HIGH : O ana kadar yapılan en yüksek skor

```
'****************************************
'*                "DOMİNO"                *
'*                   by                   *
'*          "Hayrettin YILDIZ"            *
'*                 (STAR )                *
'*               (O30/1/1991              *
'****************************************

MemorvGame:
GOSUB Setup
GOSUB Variables
GOSUB BlockShapes
GOSUB BoardDesign
GOTO Game

IRQ:t=M:RETURN

Game:
GOSUB Title
1=0:' Level Number
s=0
0 GOSUB LevelSetup
GOSUB PuzzleDesign
ON TIMER(l) GOSUB IRQ
1=0:' Loop Condition Variable
TIMER ON
WHILE o>0 AND f=0
3 GOSUB Button:IFt<l GOTO 5
xl=INT(x/24-l):yl=INT((y-12)/16):a=a(xl,yl):IFa=0 GOTO 3
COLOR 0,c(xl,yl)*3+2:LOCATE yl*2+3,x 1*3+5: PRINT a$(a);
4 GOSUB Mutton:IK t<l GOTO 5 x2=INT(x/24-l):y2=INT((y-
12)/16):b=a(x2,y2):IF b=0 GOTO 4 COLOR 0,c(x2,y2)*3+2:
LOCATE y2*2+3,x2*3+5:PRINT a$(b); FOR d=l TO 50:NEXT
IF xl=x2 AND yl=y2 THEN a=-l
IFa=bTHEN
SOUND 1000,2
LINE(xl*24+24,yl*16+12)-(xl*24+47,yl*16+27),0,bf
LINE(x2*24+24,y2*16+12)-(x2*24+47,y2*16+27),0,bf
a(xl,yl)=0:a(x2,y2)=0:o=o-2:s=s+10:COLOR0,ll
LOCATE 30,15:PRINT o;:LOCATE 30,50:PRINT s;
END IF
IFaobTHEN
IF a<>0 THEN PUT(xl*24+24,yl*16+12),p(c(xl,yl)*150),PSET
IF b<>0 THEN PUT(x2*24+24,y2*16+12),p(c(x2,y2)*150),PSET
END IF
5 WEND
COLOR 0,11:LOCATE 30,7:PRINT "0";
```

```
  TIMER OFF
  FOR a=0 TO 4:n(a)=0:NEXT FOR x=0
  TO 23:FOR y=0 TO 11 IF a(x,y)<>0
  THEN n(c(x,y))=n(c(x,y))+l
  NEXT:NEXT IF k(l)=0 THEN 7 f=0
  FOR a=0 TO 4 IF
  n(a)=0 THEN f=l
  NEXT
IFf=0THENGameOver 7 IF 288-
o<2*o(l) THEN GameOver
1=1+1:IFI>9 THEN 1=0 GOTO0

  GameOver:
  WHILE MOUSE(0)oO:WEND
  FOR y= 0 TO 5:yl=y*32+12:y2=yl+31:FOR x=0 TO 23 STEP 6:xl=x*24+24:x2=xl+143
  c=INT(RND*5):CALL Frame(xl,yl,x2,y2,c):COLOR 0,c+l
  LOCATE INT((yl-12)/16)*2+4,INT(xl/24-l)*3+8:PRINT "GAME OVER";
  IF MOUSE(0)<>0 THEN x=23:y=5
  NEXT:NEXT
  IF s>h THEN h=s
  COLOR 0,11 :FOR a=0 TO 5:LOCATE 30,a*9+5:PRINT "      ";:NEXT
  GOTO Game
  END

  Button:
  COLOR 0,11:WHILE MOUSE(0)oO:LOCATE 30,6:PRINT t;:WEND
  WHILE MOUSE(0)=0 AND t>0:LOCATE 30,6:PRINT t;:WEND IF t<l
  THEN f=l:GOTO 6
  x=MOUSE(l):y=MOUSE(2):IF x<24 OR x>599 OR y<12 OR y>203 GOTO Button
6 SOUND 2000,2:RETURN

  LevelSetup:
  FOR x=0 TO 23:FOR y=0 TO ll:a(x,y)=0:NEXT:NEXT
  COLOR 0,11:LOCATE 30,24:PRINT o(l)*2;:LOCATE 30,43:PRINT I;
  LOCATE 30,34:IF k(l)=l THEN PRINT "ON "; ELSE PRINT "OFF";
  o=288:f=f(l):t=t(I)
  LOCATE 30,6:PRINT t;:LOCATE 30,15:PRINT " 288";
  LOCATE 30,50:PRINT s;:LOCATE 30,59:PRINT h;
  GOSUB ShowLevel
  RETURN
  SUB Frame(xl,yl,x2,y2,c) STATIC
  c=c*3+l:LINE(xl,yl)-(x2,y2),c+l,bf:LINE(xl,yl)-(x2-2,yl),c
  LINE(xl+2,y2)-(x2,y2),c+2:LINE(xl,yl)-(xl+l,y2-l),c,b
  LINE(x2-l,yl+l)-(x2,y2),c+2,b
  END SUB

  ShowIcvcl*
  LINE(24,12)-(599^03),0,bf
  CALİ ■ Krame(248,92373,123,4)
  COLOR 0,14:LOCATE 13,37:PRINT "LEVEL":'LOCATE 14,36:PRINT "
  LINE(256,108)-(365,108),0
  LOCATE 15,38:PRINT 1
  WHILE MOUSE(0)oO:WEND:WHILE MOUSE(0)=0:WEND
  RETURN

  Setup:
  SCREEN 1,640,256,4,2:WINDOW 1,"MEMORY GAME",,0,1
  FOR a=0 TO 15:PALETTE a,0,0,0:NEXT
  COLOR 1,0:CLS
  RETURN

  Colors:
  RESTORE ColorData
  FOR a=0 TO 15:READ b,d,f:PALETTE a,b,d,f:NEXT
  RETURN
  ColorData:
  DATA 0,0,0,   1,1,1,  .7,.7,.7,  .5,.5,.5
  DATA 1,0,0,  .7,0,0,  .5,0,0,    0,1,0
  DATA0,.7,0,  0,.5,0,  0,0,0,     0,0,0
  DATA 0,0,0,   1,.8,0, .7,.5,0,   .5,.3,0

  BoardDesign:
  COLOR 0,0:CLS
  FOR a=0 TO 6:xl=24+72*a:x2=xl+71
  CALL Frame(xU12,x2,2263):CALL Frame(xl,227,x2,241,3):NEXT
  CALL Frame(528,212,599,241^)
  COLOR 0,11:LOCATE 28,6:PRINT "TIME":LOCATE 28,14:PRINT "OBJECTS"
  LOCATE 28,25:PRINT "REQ":LOCATE 2833:PRINT "COLOR"
```

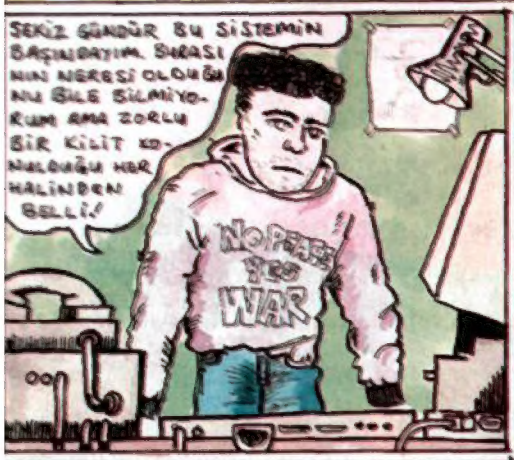
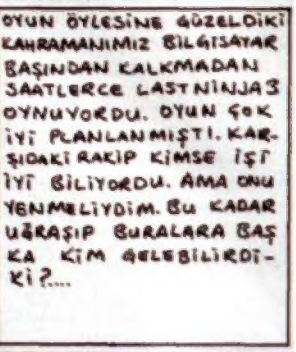
```
LOCATE 28,42:PRINT "LEVEL"
LOCATE 28,51:PRINT "SCORE":LOCATE 28,60:PRINT "HIGH"
LOCATE 28,68:PRINT "(C) 1991":LOCATE 29,68:PRINT "'STAR"
LOCATE 30,68:PRINT " SOFT'";
GOSL B Colors
RETURN

PuzzleDesign:
COLOR 4,0:LOCATE 1,34:PRINT "PLEASE WAIT"
RANDOMIZE TIMER
LINE(24,12)-(599,203),0,bf
FOR a=0TO 143:d=INT(RND*f)+l:c=INT(RND*5)
1 x=INT(RND*24):y=INT(RND*12):IFa(x,y)<>0 GOTO 1
a(x,y)=d:PUT(24+x*24,12+y*16),p(c*150):c(x,y)=c
2 x=INT(RND*24):y=INT(RND*12):IFa(x,y)<>0 GOTO 2
a(x,y)=d:PUT(24+x*24,12+y*16),p(c*150):c(x,y)=c NEXT
LOCATE 1,34:PRINT "
RETURN

Variables:
DEFINTxl,yl,x2,y2,c,t,p,h,s,o,n,l
h=0:'High-score
DIMa(24,12),c(24,12),a$(30),p(750),n(5),f(9),t(9),o(9),k(9),z(100)
RESTORE Shapes
FOR a=l TO 30:READ a$(a):NEXT
'Level Datas for 10 levels...
FOR a=0 TO 9:READ f(a):NEXT
FOR a=0 TO 9:READ t(a):NEXT
FOR a=0 TO 9:READ o(a):NEXT
FOR a=0 TO 9:READ k(a):NEXT
RETURN
Shapes:
DATA A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,O,P,R,S,T,U,0,1,2,3,4,5,6,7,8,9
LevelShapeNumbers:
DATA 10,4 ,14,8 ,18,1 ,263,10,30
LevelTimes:
DATA 300,200,300,200,400,50,400,150,200,500
LevelObjectNumbers:
DATA 30,50,40,40,50,20,50,30,50,100
LevelColorCondition:
DATA 1 ,1 ,0 ,1 ,0 ,1 ,0 ,1 ,1 ,1

BlockShapes:
FOR a=0 TO 4:c=a
xl=c*24:x2=xl+23:yl=c*16:y2=yl+15:CALLFrame(xl,yl,x2,y2,c)
GET(xl,yl)-(x2,y2),p(a*150)
NEXT
CALLFrame(100,0,U5,9,4):GET(100,0)-(115,9),z
RETURN

Title:
LINE(24,12)-(599,203),0,bf
FOR a=10 TO 12:PALETTE a,0,0,0:NEXT
RESTORE TitleData
COLOR 4,0:LOCATE 21,27:PRINT "DESIGNED & PROGRAMMED BY:"
LOCATE 23,30:PRINT "'HAYRETTİN YILDIZ'"
LOCATE 25,28:PRINT "COMPLETED ON 24/01/1991"
xl=32:yl=40
WHILE MOUSE(0)oO:WEND
Loop:READ x,y:IFx=-l OR MOUSE(0)<>0 THEN Ext
PUT(xl+x*16,yl+y*10),z,PSET
GOTO Loop
Ext: WHILE MOUSE(0)=0:WEND
LINE(24,12)-(599,203),0,bf
PALETTE 10,0,.9,1:PALETTE 11,0,.5,.7:PALETTE 12,0,.3,.5
RETURN
TitleData:
DATA 0,0,0,1,0,2, 0,3,0,4,1,1,2,2,3,1,4,0, 4,1,4,2, 4,3,4,4
DATA 6,0, 7,0,8,0, 9,0,10,0, 6,1, 6,2, 7,2,8,2,9,2,6,3,6,4, 7,4,8,4, 9,4,10,4
DATA 12,0,12,1,12,2,12,3,12,4,13,1,14,2,15,1,16,0,16,1,16,2,16,3,16,4
DATA 18,1,18,2,18,3,19,4,20,4,21,4,22,3,22,2,22,1,21,0,20,0,19,0
DATA24,0,24,1,24^,24^,24,4,25,0,26,0,27,0,28,1,25^,26,2^7A273,28,4
DATA 30,0,30,1,31,2,32,2,33,2,34,1,34,0,32,3,32,4
DATA 10,6,9,6,8,6,7,6, 6,7,6,8,6,9,7,10,8,10,9,10,10,10,10,9,10,8,9,8,8,8
DATA 12,10,12, 9,12,8,12, 7,13,6,14,6,15,6,16, 7,16,8,16,9,16,10,15,8,14,8,13,8
DATA 18,10,18,9,18,8,18, 7,18,6,19, 7,20,8,21, 7,22,6,22,7,22,8,22,9,22,10
DATA 24, 6,25, 6,26, 6,27, 6,28, 6,24, 7,24,8,25, 8,26,8,27,8,24,9,24,10,25,10,26,10,27,10,28,10
DATA-1,-1
```

SİSTEMİ KIRACAĞIM

YAZAN-ÇİZEN TUNÇ DİNDAŞ